

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

DEPARTAMENTO DE DIBUJO (DIBUJO Y GRABADO)



TESIS DOCTORAL

El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

José Luis Cantero Pastor

DIRIGIDA POR

Simón Marchán Fiz y Antonio Ramos Notario

Madrid, 2001

ISBN: 978-84-8466-164-1

©José Luis Cantero Pastor, 1992

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de DIBU JO



BIBLIOTECA U.C.M.

5308287465

TESIS

**EL COMIC:
PLÁSTICA Y ESTÉTICA DE UN ARTE
FIGURATIVO Y COTIDIANO**

Director de tesis: Dr. **Simón Marchán Fiz**
Catedrático de Estética
de la UNED.

Tutor: Dr. Antonio Ramos
Notario.
Titular de Anatomía.
F. de Bellas Artes



R.º T 106

José Luis Cantero Pastor

Año 1.991

A Juana,
mi mujer.

Mi agradecimiento a Simón Marchán, por su paciencia, sus charlas y sus consejos, esperando que después de tanto tiempo pueda descansar de mis “ataques sorpresa” a su despacho.

Y también :

Mi agradecimiento a todos los amigos que han tenido que soportar, estos últimos tiempos, mi obsesión por los comics, a su guía y su consejo. Mención especial para Antonio Ramos Notario que olvidó momentáneamente la Anatomía para oírme de viñetas y a Antonio Tello, por los ratos de trabajo que le robé para contarme de técnicas.

A todos ellos, espero que estas líneas y lo que sigue, les hagan resarcirse en parte del tiempo que me dedicaron.

II

I N D I C E .

	Página
Agradecimiento.	I.
Indice.	II
1. El cómic, un lenguaje de su tiempo :	
Introducción.	1.
1 : 1. La estética de un lenguaje.	7
1 : 2. La evolución de las formas.	23
1 : 3. El Underground.	65
1 : 4. Los nuevos creadores.	77
2. El “pop” y la figuración: unos años de transformación.	101
3. Las técnicas de trabajo.	143
3 : 1. La línea y la mancha.	146
3 ; 2. Punteado, rayado y tramas.	151
3 : 3. El pluma y el directo.	156
3 : 4. El color.	162
4. La estética de la imagen. Composición.	
4 : 1. El espacio relacionado.	169
4 : 2. La viñeta.	182
4 : 3. Angulos de visión.	187
4 : 4. Los planos.	193

1.

1. | El cómic,
| un lenguaje
| de su tiempo

INTRODUCCION.

¿ Qué es un cómic?. Hoy, la palabra, de origen anglosajón se ha popularizado en todo el mundo y rara será la persona que, dentro de un ámbito social urbano no sepa qué es, o pueda identificarlo como una publicación gráfica propia a nuestra sociedad. Definirlo será otra cuestión, ya que a pesar de ser un elemento popular, visualizado de continuo en kioscos de prensa, “consumido” por algunos sectores y estudiado por otros, sigue siendo en el medio general “indefinible”,

En la mayoría de los casos, y ante nuestra pregunta de “¿ qué es el cómic?, un hipotético interlocutor nos daría alguna de estas respuestas: “publicación de fácil lectura para niños”, también, “forma de entretenimiento dirigida a mentes sencillas” (contestación del que se siente paternalmente comprensivo), o, cuentos de colorines. Intentada la experiencia, veríamos la frecuencia de estas

respuestas o de similares definiciones, y no precisamente entre personas de cultura media o baja, sino a mayor nivel.

Lo anterior, nos lleva a percibir que, el fenómeno cómic, al menos como palabra, es conocido por una mayoría, ya que los productos gráficos ofrecidos a la sociedad son reconocibles por ésta, y alcanzan a ser populares según su capacidad de “enganche” y su distribución, pero también nos da idea del desconocimiento general que de él existe y de la cantidad de convencionalismos y prejuicios aún en “SO.

¿Qué podemos decir hoy del cómic, del “nuevo arte” como lo denominaron nuestros vecinos galos?, Ante todo que es un lenguaje plástico, porque su fundamento es la imagen y se realiza por especialistas de la representación de las formas; que en su confección es fundamental el factor idioma, la lengua, con todos sus giros, modos, influencias, “argot” y creación literaria, participando en él especialistas de ella, aun dándose casos de bipolarización de estas actividades en una sola persona; que, sus realizadores, como cualquier artesano o artista integrado en una sociedad, son reflejo de sus inquietudes y hacen de su

3.

manifestación un arte de su tiempo

La palabra cómic define una forma de expresión y la aceptamos como término genérico de lo que 'llamamos "Bande Dessinée" en Francia, "Fumetti" en Italia o "Historietas" en España y países de habla hispana.

Al acercarnos a un cómic con intención de abrirlo y ver sus páginas, lo primero que pensamos es que lo vamos a leer, pero instantáneamente también pensamos que lo vamos a "ver". En realidad podemos pensar ambas cosas a la vez o indistintamente, los dos términos se ajustan a la verdad, por sí solos la definen.. El verlo y leerlo se acerca más a lo que hacemos, pero también hacemos más cosas.

En el cómic comprobamos su modo o forma de narrar, vemos símbolos que identificamos de forma instintiva, imágenes de nuestra propia cultura, relacionamos elementos tan dispares y alejados entre si como puede ser el signo ortográfico o las trayectorias, idealizamos movimientos aparentes o apreciamos lo bello o lo feo. Sin ser conscientes de ello, estamos entendiendo un sinfín de elementos icónicos subyacentes a nuestro desarrollo cultural, todo eso que reconocemos habitualmente sin saber por qué.

4.

Hace unos años, en mis múltiples andanzas de entonces a través del medio que hablo, conocí una polémica que se suscitó en nuestro país sobre la denominación. Los defensores de uno y otro término, “comics” o “tebeos”, estaban enzarzados en discusión sobre su nomenclatura; polémica aún en uso dentro de los culturalmente enterados de las idas y venidas del fenómeno gráfico. Para mí no había duda entonces, hoy ni me la planteo. ¿Quién tenía la razón?, es lo mismo. Yo “Sé”) o creo saber, cuando empezó el fenómeno.

La Sra. Felipa, la kiosquera de la esquina de mi casa, a mis ocho años creo, había resuelto el problema. Entonces, mi padre compraba el periódico, y el “TBO” para mí todos los domingos. Una de aquellas mañanas, la Sra. Felipa ‘le preguntó a mi padre: “¿Quiere otro “tebeo” para el chico?, acaba de salir.” Yo lo quise y mi padre lo compró. Era el primer número de “Pulgarcito”, de Editorial Bruguera. Dentro de ese mismo año, si no recuerdo mal, la pregunta se volvió a repetir otras veces; se empezaba a editar, y empezaron a existir más “tebeos”, todos los llamabamos así.

Esta anécdota viene al caso por, primero, situarnos en el contexto de lo que hablo, de comics, de

historietas, de tebeos, lenguaje dirigido en su época y en nuestro país, por ~~hazares~~ del destino, en exclusiva a los niños; y segundo, por manifestar la existencia da una situación, en origen, que ha podido dar pie al mantenimiento de prejuicios de acercamiento al medio por parte de los adultos. Lo curioso entoces para mí, y que se fue afianzando en pensamiento a medida que iba creciendo, era que aquello estaba hecho por adultos, con problemas de adultos, seres para mí privilegiados que podían realizar dibujos, inventar situaciones, crear.. .

¿Podemos responder a la pregunta "qué es un cómic?". Hoy tenemos palabras para ello. Guber nos dice en una definición ya clásica:

"...una estructura narrativa formada por secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética." (1)

También Juan Antonio Ramírez nos da una definición:

"...relato icónico-gráfico o icónico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático,.. ." (2)

Desde el tiempo en que me empezó a llamar la atención en mi infancia, el cómic, como lenguaje, forma expresiva y elemento de atención por parte de eruditos e intelectuales, ha caminado mucho. En ese tiempo, las formas, las técnicas y los artistas han evolucionado. Con esta tesis intento una aproximación y estudio del medio que, para mí, como profesional del dibujo, ha resultado siempre atrayente, que ha influido en muchos de los alumnos que he tenido, preocupados del estudio de la forma, y que, a través de una realización y experimentación en auge, ofrece una mejor comprensión de la imagen gráfica de nuestro tiempo.



1. Cfr. Gubern. Roman. El lenguaje de los comics. E. Península 1974. Barcelona.

2. Cfr. Ramírez. Juan Antonio. Medios de masas e historia del arte. Madrid. 1976.

1:1 — La estética de un lenguaje

Dentro de los realizadores y artistas del cómic, los modos y formas de expresión son factores inseparables de su propia educación y entorno cultural. Minuciosos, prolijos o espontáneos, los artistas del cómic beben en innumerables fuentes. Seguidores de una estética renacentista o despertados a movimientos de las nuevas tendencias plásticas, en función de ambientes, educación o situaciones sociales o políticas, han ido dejando su impronta y creando seguidores. Todos juntos, han realizado un universo de formas que, en principio, pueden representar un modo de evasión, como pudiera ser el cine, el teatro o la televisión, y, que, como éstos, es dado a una interpretación más o menos coherente de una sociedad involucrada en sus mitos y leyendas, y que intenta alcanzar un mejor estamento social o educado.

"...Por lo menos tres vertientes, a veces superpuestas, confluyen en la búsqueda estética de la historieta en su nivel gráfico. La primera proviene del dibujo y la pintura en general -

en especial los clásicos - se han adaptado o reproducido en tiras famosas. El dibujo de M. Angel está presente en "Tarzan" de Hogarth, así como lo está la pintura de Boticelli en las atmósferas compuestas por Raymond para "Flash Gordon", y hay un "ressemblance" cubista en "The little King". Oscar Steimberg. (3).

La ciencia marca nuestra época, el desarrollo científico produce admiración y, a su vez, despierta la fantasía: igual que lo desconocido, intuitivo, soñado o mitificado, las imágenes del cómic, sus historias, son exponente de la fantasía creativa del ser humano.

Poseyendo en sí mismo lo malo, el sometimiento a la producción, y lo bueno, su creatividad individualista, el cómic ha ido imponiendo a sus seguidores una estética de las formas, no por la narración en sí, aunque tenga una influencia de forma y moda importante sin duda, sino por su manera de representar la imagen visual y el símbolo. Es difícil hoy separar lo estético, la posible belleza, dentro del subjetivismo del término, de entre los distintos

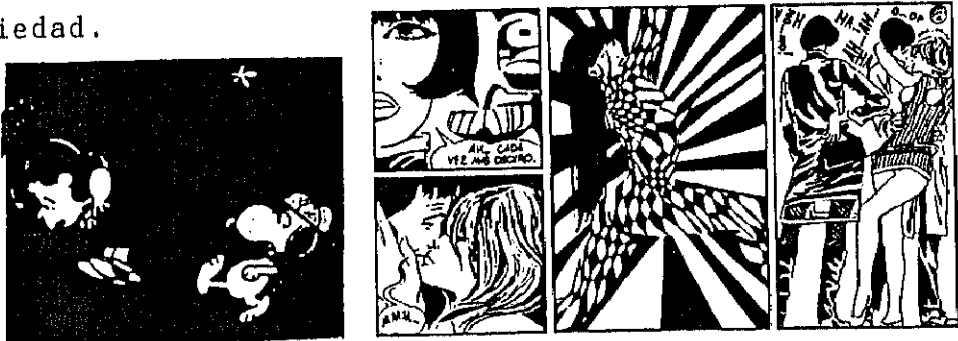
medios que nos ofrecen la imagen como base de su producto: vivimos en un mundo plagado y abusivo de ellas. El cine, la televisión, el teatro, la publicidad y, cómo no, el cómic, se benefician unos de otros indistintamente, quizá, con una mayor independencia del cómic sobre los demás medios, que deriva de su mayor individualismo expresivo y modo de realización artesanal.

Todas las manifestaciones visualizadas que incluyen mensajes orales o escritos, incluyen partes de unas u otras, a parte de sus propios registros identificativos. Lo peculiar del cómic es que, absorbiendo en su realización elementos del juego visual propio de otros medios (imágenes, modas y formas de narrar), sus propios modos genéricos de lenguaje son perfectamente reconocibles en todos los demás, el cómic se manifiesta en ellos tal cual es.

La experiencia estética del lenguaje del cómic ha sido aquella que ha permitido el medio social en el que se ha movido, con frecuencia dentro de una censura, y los modos y maneras de reproducir, medios técnicos en constante renovación. Considerando estos dos factores y, en ocasiones a su pesar, el lenguaje ha ido evolucionando y desarrollándose porque es un lenguaje comprensible de las formas, y estético,

porque es del gusto del quehacer propio a artistas gráficos que actúan de acuerdo con su tiempo, y adecuado, por necesidad, al medio que va ofertado.

A los artistas de cómic se les comprende, actúan por lo general, de acuerdo a cánones establecidos por la sociedad que les acoge y de la que toman e interpretan sus símbolos, gustos, inquietudes y formas. Se han de "vender" aun público, y por ello, en ocasiones, han sido tratados de inmovilistas o tradicionales. Esto no es cierto, al menos en muchos casos de creadores. Lo que sin duda hace un artista de cómic es seguir unas modas, unos estilos que, según el momento, se hacen populares y se "solicitan". Pero las formas del cómic, sus maneras concretas, han creado corrientes que han incidido en esas mismas modas. Casos de imágenes como "Mafalda", "Snoopy", "Tintin", los personajes de Disney, las creaciones más actuales de Moebius, Pratt, etc., han ido jalonando momentos que, por unas circunstancias u otras, influyeron y continúan marcando gustos y estética en esa misma sociedad.



11.

El cómic, como lenguaje que se multiplica mecánicamente, tiene una posibilidad de alcance masivo, y como tal, llega a grandes sectores de público. Sin tanta capacidad de impacto como el medio televisivo, por ejemplo, su influencia sí es más perdurable, ya que estando impreso se ha podido conservar, guardar, y es asequible a la observación por parte de sectores generacionales distintos, De ahí; que sus formas hayan alcanzado popularidad a través de distintas generaciones, recuperándose imágenes que vuelven a ser conocidas, no necesariamente admitidas por todos, pero que participan de una cultura cíclica masiva que constantemente está reencontrando la forma.

El cómic ha tenido sus manifestaciones plásticas reconocibles a través de la Pintura, el arte por excelencia de la representación sobre dos dimensiones, pero no nos equivoquemos, ha sido plasmado como motivo o faceta del interés de un artista que se mueve a través de las claves identificativas de su tiempo, un mínimo exponente de lo que en realidades el lenguaje del cómic, aunque sí de su plástica.

"...Lichtenstein analiza la parábola
ascendente o de formación de la imagen

de la comunicación de masas, es decir, analiza el proceso tecnológico con el que se fabrican las imágenes capaces de impresionar a la psicología colectiva, Warhol analiza la descendente o de descomposición, el "iter" del consumo psicológico de la imagen-noticia... tanto Lichtenstein como Warhol son dos intelectuales de la oposición. De una oposición prevista y autorizada por el sistema." Giulio Carlo Argan. (4).



Roy LinchtensteIn. 1923-63.
Oleo sobre tela. 1,73x1,73.



Andy Warhol. 1930.
Marilyn Monroe. Oleo
sobre tela. 2,50x2,30

Linchtenstein y Warhol son artistas que se basan en el lenguaje de la secuencia por motivos que pueden

ser distintos, pero que dan idea de la impronta que para los artistas ha tenido y tiene la expresividad del mismo.

Si algo hay que determine el gusto y la aceptación del cómic por parte de amplios sectores de la sociedad, quizá lo más destacable, sea su manera de presentar la imagen, bajo puntos de vista iconográficos propios al pensamiento y educación del medio en el que se desarrolla. Todo dato cultural o informativo, costumbre, saber popular, moraleja o chascarrillo, ha sido reflejado en sus páginas. Estereotipos populares han tomado forma y adquirido personalidad de imagen gráfica a través de la capacidad expresiva de sus creadores. Esto, y el "ritmo" impuesto, la variación de la imagen, su dinamismo de movimiento aparente que deja mucho a la imaginación del espectador, que supone o interpreta, pero que tiene a su alcance una serie de datos icónicos reconocibles, han sido un cauce lo suficientemente atractivo para muchos.

Por lo general, como cualquier arte expresivo que esté en función con su tiempo, los realizadores y artistas practicantes del cómic, se han nutrido de lo que la experiencia del medio social ofrece; tanto en

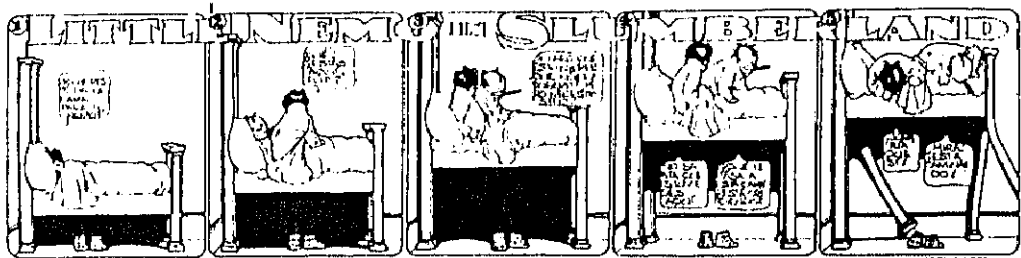
técnica como en formas de reproducción y temática. La realización de sus imágenes son consecuencia de un proceso de asimilación de gustos y formas que, en su época, han sido determinantes o influyentes. A través de las páginas del cómic, las inquietudes que han movido a la sociedad a una lucha o enfrentamiento ideológico o social, voluntades manifiestamente populares, se ven reflejadas y son reconocibles.

Una experiencia circunstancial lleva a los artistas, o puede llevarlos, a una manifestación gráfica momentánea, pero que queda como ejemplo en núcleos y seguidores; la influencia de la actividad plástica no se detiene en el individuo, se desarrolla en una sociedad que admite maneras y formas que en sí misma produce.

Factores vivenciales y experimentales propios han marcado la trayectoria gráfica y estética de cada artista. Globalmente, circunstancias sociales, fuera de las necesidades de consumo, han sido pautas de acción y trabajo en cualquier época. En un efecto cíclico y reconvertor, de reencuentros y conclusiones de origen anterior, el cómic se ha manifestado como un elemento activo en la parte de la actividad plástica que le corresponde.

Si apreciamos la trayectoria general de las realizaciones del cómic, veremos que ha ido marcando pautas gráficas que han sido modas, temáticas y técnicas en su momento, y que han recogido, todas ellas, un espíritu de realización y representación propio del lugar, del sitio o comunidad que, con sus inquietudes, se manifestaba en esos momentos.

Observando la realización del dibujo y las maneras de "Little Nemo", nos encontramos con el efecto expansivo de la imagen cinematográfica, y a su vez con las inquietudes del "sueño" americano; la gran ciudad, sus posibilidades, el sentido de la fantasía a través del medio de lo que identificamos con la imagen de clase acomodada, sus usos, formas de actuación, comportamientos, etc..



Los superhéroes, defensores del bien y hacedores de lo que parece imposible, surgen a la sombra de los momentos más difíciles o de depresión e incredulidad ante los poderes sociales admitidos. Son el ideal revulsivo de una sociedad que se ve desamparada e indefensa ante lo inevitable y que dan lugar a la

búsqueda de imágenes substitutivas del deseo mayoritario, psíquicamente, interiormente deseado.

En el proceso de las imágenes popularizadas por el cómic a lo largo del siglo, inciden múltiples factores que, a pesar de que las técnicas sean hoy más sofisticadas y evolucionadas, concretamente las de reproducción, no han dejado de pesar en los resultados. Sin duda, la aparición de la imagen animal, reflejo de actitudes y sentimientos humanos, en el cine y posteriormente en el cómic, se beneficia en su momento de la popularidad alcanzada por los relatos de Kipling, Nobel en 1907, y en su obra "El libro de las tierras vírgenes"; el símil humano en la actuación animal de caricatura se impone en lo habitual.

También, las guerras mundiales, y las locales, trajeron al cómic temáticas partidistas imbuidas de sentimientos nacionalistas, que en casos, alcanzan colectivos de seguidores de los distintos géneros. Al amparo de los aires de la época, el enfriamiento de las relaciones entre el Este y el Oeste, surgen los agentes secretos, agentes especiales, con su respectiva etiquetación de "malos" y "buenos", compañeros literarios y cinematográficos.

Los movimientos estudiantiles, el rechazo de la juventud ante una sociedad rígida y aferrada a principios anacrónicos ante los cambios en la industria y la expresión que ella misma proponía, nos llevan a la manifestación crítica y "contracultural" del "pop" y del "underground".

Las dificultades que ha encontrado, por lo general, el fenómeno artístico desde finales del siglo pasado hasta hoy, han creado una serie de conceptos que son parte ya de la figuración gráfica actual. Los enfrentamientos a través de la dialéctica de las ideas, sobre todo en los primeros años del siglo y en la época de entreguerras, van a acompañar a los sucesivos movimientos plásticos que jalonan la historia de la última centuria,

Desde el Impresionismo, pasando por el Expresionismo, Fauvismo, Cubismo, surrealismo y abstracción, los modos y maneras de la expresión plástica de cara a una sociedad, han ido tomando sucesivas posturas drásticas. Según algunos, el arte viene ya "experimentando su desaparición" desde los años cuarenta. El fenómeno cómic, aparentemente al margen de todas estas disquisiciones, es un exponente, cada vez más fuerte y paralelo, de la mayoría de las

inquietudes plásticas en otras artes.

El nuevo sentido de lo abstracto unido al creciente desarrollo de la civilización industrial, la publicidad creciente a través de la imagen y una cultura urbana cada vez más inmersa en la información y en los productos de consumo, lleva a los artistas a la experiencia del uso de los nuevos datos icónicos a su alcance.

El campo expresivo de la imagen, se abre así en la década de los cincuenta, a múltiples facetas nuevas. El artista, en función de los tiempos, se inscribía en actividades hasta el momento desconocidas: mecánicas de artes gráficas, publicidad, diseño, cine, etc.. Por supuesto, no todos fueron incluidos o absorbidos por el mecanismo social, muchos sí, pero otros muchos no renunciaron al papel de búsqueda, experimentación o compromiso intelectual.

"...La polémica de los artistas independientes que se consideran como tales, se dirige pues, contra la creciente tendencia a instrumentalizar la investigación estética implicada en el círculo de producción y consumo..." G.Carlo Argan.(5)

Los movimientos que surgen como finalidad estética renovadora en distintas partes del planeta en los años cuarenta-cincuenta, buscan una adecuación del arte visual a las nuevas formas y modos de la sociedad, en muchas ocasiones, como feroz crítica a ella misma. El cómic, será también en sus páginas reflejo de estas inquietudes, tomando, en muchas ocasiones, las mismas temáticas, formas y técnicas de los nuevos creadores.

Después de los cincuenta, en cierto modo agotadas las formas de trabajo que podían ser consideradas como ruptura, la llamada pintura de acción (Pollock), los "dripping" (hacer chorrear el color directamente sobre el soporte), el expresionismo abstracto, el surrealismo simbólico, etc., formas del arte que intentan romper moldes y que arrastran un cierto pesimismo de época, juzgada toda manifestación bajo un cada vez más poderoso arbitrarierismo comercial, el arte expresivo, de grafismo, se vuelve más escéptico y críptico.

Son momentos en que la abstracción en España, Canogar, Millares, Saura, etc., empieza a tener resonancias mundiales. La materia por sí misma se vuelve expresión: la arpillera, el cartón, la marca

sobre superficie, el "montaje" con elementos naturales, pegados, cosidos, alcanzan entidad suficiente como para ser manifestados y expuestos. Es como si el artista se revolviere contra el excesivo maquinismo imperante y la industrialización. Hay una vulgarización, una aceptación excesiva del producto manufacturado, de la producción seriada.

En cierto modo, se vuelve a producir el proceso-fenómeno que ya preocupó y propuso Walter Gropius con su creación de la Bauhaus. El tiempo es rápido, y casi apenas se olvidan unas propuestas, cuando se vuelve a las mismas; el espacio ha sido corto, se vuelve al natural, a la búsqueda de materiales que sean auténticos.

"...¿ Por qué no creer que el artista desee presentar en sus obras el cuadro opuesto a una civilización donde las cualidades espirituales pueden persistir también en ausencia de toda perfección mecánica y científica ?."

Gillo Dorfles. (6)

La sucesión de hechos sociales y culturales que llevan a la culminación de Mayo del 68, la explosión furiosa y dislocada de una nueva generación disconforme y enfrentada con el mundo existente,

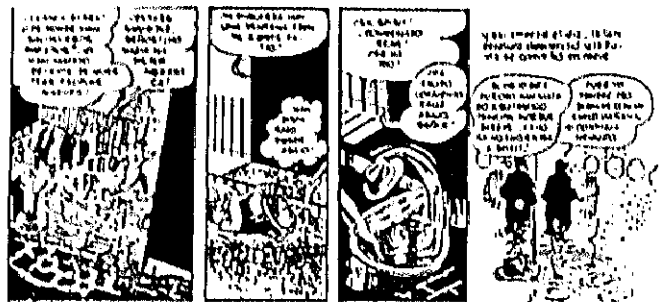
produce los pasos lógicos de la evolución humana dentro del siglo.

El producto que realiza el arte, los artistas, está destinado a un consumo que es un acto normal y propio a la sociedad que lo produce. Y el cómic, como lenguaje admitido, absorbido y fomentado por esa misma sociedad, actúa en ella como exponente de sus propios gustos, más o menos sofisticados, según la intencionalidad del artista que lo realiza y la permisividad de los estamentos que lo han de consumir.

A su vez, la creación, la forma de "hacer arte", pierde un posible pudor: lucha contra todo y contra todos. El cómic es válido en la medida que es recurso y solución a nuevas ideas gráficas, y, lo que consideramos "forma" establecida bajo "cánones", se rompe en busca de lo habitualmente cotidiano. Pero sin embargo, la actividad creativa mantiene sus formas y, hasta una industria que se desarrolla por consumo de producto ofertado, como el cómic, necesita de nuevos conocimientos en "marketing". El editor, el distribuidor, son fundamentales para el destino final del producto: el consumo.

"...El método proyectual no cambia mucho, cambian únicamente las responsabilidades: en lugar de

resolver el problema uno sólo, en el caso de un proyecto mayor habrá que aumentar el número de los especialistas y de los colaboradores y adaptar el método a la nueva situación." Bruno Munari.(7)



3. Cfr. Steinberg. Leyendo historietas. Ed. Nueva Visión. B. Aires. 1977.

4 y 5. Argan, Giulio Carlo. El arte moderno. Ed. Fernandez Torres. Valencia 1977. V.2.

6. Dorfles, Gillo. Últimas tendencias del arte de hoy. Labor. Barcelona 1965.

7. Munari, Bruno. El arte como oficio. Labor. Barcelona 1968.

1:2 - La evolución de las formas

"...Frente al cine sonoro, los comics afrontaban para el público la desventaja potencial de su inferior capacidad hipnótica y sugestiva, al ser su imagen estática y sus diálogos escritos. ...Pero ofrecían ...las ventajas materiales de requerir su fruición menor desembolso económico que una entrada de cine y permitir tantas relecciones como quisiera su comprador. ...Frente al libro ilustrado ofrecía el cómic la obvia ventaja de su muy superior iconicidad y menor cantidad de texto... De este modo, los comics se convirtieron en el ecosistema de la cultura de masas como un original punto de tangencia entre el film y el libro ilustrado." Javier Coma - Roman Gubern.(8).

"...la composición de varias fotografías deriva hacia el espacio "cinematográfico". De modo similar al

"cómic" se advierte la influencia de articulaciones espaciales, de encuadres, montajes, secuencias. Las consideraciones sintagmáticas o relaciones entre los diferentes encuadres se traducen en divisiones de espacio próximas a las normas de la narrativa fílmica." Simón Marchán.

(9)

En este apartado, intento referirme a puntos que considero significativos a través de la historia del cómic, que señalan momentos de cambio, evolución o descubrimiento en la imagen y en la realización técnica. Aun haciendo referencia a nuestro entorno más cercano (Europa, España), me centraré más en la producción norteamericana por ser aquella que ha transmitido con más fuerza con más fuerza sus modos y maneras del cómic al resto del mundo, y, que sin entrar en debate, se considera origen y máximo potencial del mismo. En Europa, las nuevas corrientes de creadores que aparecen en los años cuarenta y cincuenta, reciben ya una herencia de la creación americana y, aun considerándoles renovadores del medio, ocurre igual en otros países no europeos, toman su camino influenciados por sus formas de trabajo, su imagen, y el cúmulo de sus tópicos.

Toda técnica es fruto de una experiencia que, tanto a través del tiempo como de sus resultados, nos demuestra su eficacia y alcanza a consolidarse sin que por ello deje de evolucionar. Si consideramos el cómic como tal, una técnica gráfica expresiva, nos encontramos ante la disyuntiva de considerarle un "modo de lenguaje narrativo", o enfocarle como "sistema de representación de formas". En el primer caso, nos encontraríamos con el lenguaje oral y escrito de creación variable según la lengua del país donde se desarrolla; en el segundo, del que intento que esta tesis sea exponente para su mejor conocimiento, nos encontramos con los modos de actuación del dibujo y de los grafismos representados, lo que podríamos calificar de plástica de la realización, y que, como técnicas, se reflejan en el quehacer diario del cómic.

El cómic, en su forma de "narrar", especialmente a través de la imagen dibujada, ha sido y es una verdadera esponja absorbente de formas y medios iniciados o experimentados en otras facetas de la comunicación visual. Si consideramos que hoy muchos de sus realizadores proceden del campo experimental del arte o, al menos, su inquietud hacia la representación de la forma y el dibujo es patente,

nos encontramos ante realizaciones gráficas que exploran posibilidades técnicas a medida de su época, y que se manifiestan a través de gustos, inquietudes y modas que son reflejo de su momento de realización.

Desde los comienzos del lenguaje, nos encontramos con realizadores que proceden de una cantera de dibujantes, intelectuales o artistas movidos por múltiples intereses, pero que tienen en común el encuentro de una forma expresiva que, aparte de poderles ofrecer una posible solución económica, es reflejo de su inquietud y aspiración, tanto estética como social, al valerse de su relación intelectual con el medio.

Autodidactas, espontáneos o profesionales, realizaron obras de peso expresivo y modélicas que han cuajado en formas posteriores, muchas veces, influyendo de forma importante en las que estaban por venir.

Situándonos en los comienzos del lenguaje, de lo que podemos definir como ya popular en su tiempo, hoy clásico en el medio, localizamos el origen de lo que ya podríamos calificar como lenguaje de cómic (imagen secuenciada y grafismo similar al actual) en Estados Unidos, con los personajes de Rudolph Dirks ("Max and

Moriz"), continuados hasta nuestros días por su hijo. Los personajes creados por Dirks, 1897, fueron al parecer consecuencia de los "niños terribles" de Wilhelm Busch, de los que quedó prendado el magnate de la prensa americana W. Randolph Hearst durante un viaje a Alemania. Este dio la idea básica a Dirks, para que la desarrollara en la nueva sección a color del "New York Journal", periódico de su propiedad.

En este momento, la figura grotesca, destacada por su carácter ridículo o extravagante, está comenzando a tomar fuerza, a ser popular a través de las publicaciones y la prensa diaria. Las hipertrofias típicas del siglo XIX, el modo de dibujar caricaturesco para resaltar características o defectos propios a personajes sobresalientes o populares, con agrandamientos más menos acusados de expresiones, apéndices nasales o auditivos, así como de extremidades, comienza a dar paso a una representación de la figura humana que podemos identificar ya como típica de la concepción del cómic.

La figura, físicamente proporcionada, manteniendo un canon más o menos clásico, aumenta la expresión en los gestos faciales disminuyendo sus elementos pero

manteniendo un equilibrio entre ellas; manos y pies buscan una mayor fuerza expresiva, en ocasiones, se agrandan desmesuradamente; ya empiezan a ser importantes en el movimiento aparente o sugerido de las imágenes.

Los dibujos, en casos destinados para ediciones de color, se realizan a línea, casi sin ninguna referencia al volumen, apenas insinuado en algunas ocasiones por alguna tímida referencia a la sombra arrojada o propia.

A caballo de ambos siglos, carentes técnicamente de lo que posteriormente vamos a conocer por el lenguaje del "plano", utilizando como referencia de profundidad las diferencias de tamaño y la perspectiva, las imágenes se nos presentan, por lo general, como secuencias escenificadas en un espacio reconocible por lo que contiene: figuras humanas casi siempre de cuerpo entero, o tan grandes como permita la escena, cortadas, en ocasiones por la línea de viñeta, sin demasiado problema por la situación del corte; la viñeta es como una instantánea fotográfica, cuéntalo que "coge".

En estas primeras series, aparece ya la "voluta" o "nube" como elemento normal, pero sin ningún tipo de

intención compositiva, colocada, literalmente, donde cabe. (Como práctica que alcanza hasta nuestra época el espacio escrito se colocaba o montaba después de la realización del dibujo.)

Lo mismo que la nube, otros signos que han ido posteriormente determinando la estética del lenguaje aparecen en esta época apenas apuntados. Se aprecian trayectorias y onomatopeyas junto con algún signo gráfico de realce de actitudes, pero tan sólo como elementos que acompañan al dibujo sin que tengan ningún tipo de peso compositivo y sí de carácter anecdótico. Los rasgos que acompañan a las figuras para sugerir los movimientos son trazos dibujados posteriormente a ellas, e intentando que la visualización de la imagen no quede rota ni confusa.



Con Windsor Mc. Cay (1869-1934), hombre polifacético, metido en publicidad, ilustrador político y dibujante de comics, nos encontramos con un lenguaje innovador, precursor y ejemplo que habrían de seguir obras y

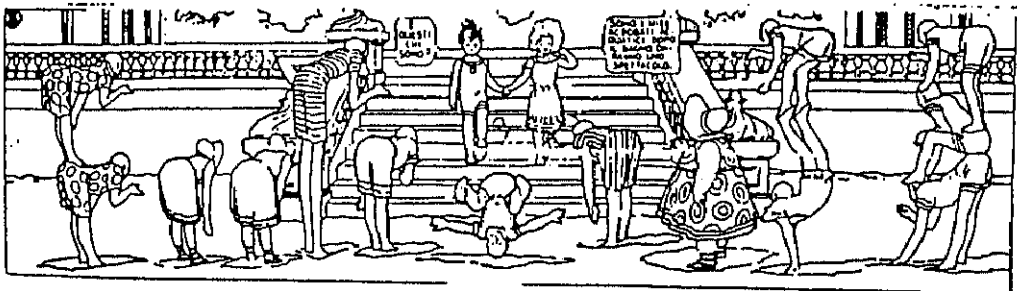
creadores muy posteriores, ya que incluso puede considerarsele como adelantado y creador del lenguaje identificado como "cinematográfico". Después de una abultada experiencia, en 1905, surge su creación "Little Nemo in Slumberland", obra maestra de la representación gráfica narrada. Contemporáneo de Griffith, Mc. Cay se puede considerar premonitor de gran parte de las innovaciones visuales que se incorporaron al cinematógrafo.

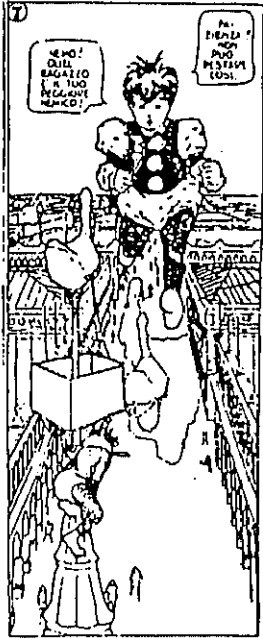
Sin posibilidad de asegurarlo (existe un trabajo de Rodríguez Arbesu defendiendo esta tesis) (10), y dada la popularidad que en su momento alcanzó la obra gráfica de Mc, Cay, debiéramos suponer que hubo una influencia enorme de sus formas de trabajo en el desarrollo del lenguaje del "plano" y movimientos de cámara en el cine.

Mc. Cay rompe la rigidez de los encuadres rectangulares. En su obra, nos encontramos con planos muy alargados desde el principio, y el juego de las diversas posibilidades de "enfoque" se da a través de todo su trabajo. Desde la primera viñeta de "Little Nemo", donde encontramos ya un "plano general alargado" (¿ precursor del cinemascope?), la innovación visual es constante.

En "Little Nemo" empezamos a apreciar la diferencia de tratamiento de la línea por "profundidad". La línea de contorno se hace gruesa para diferenciar los planos anteriores de otros de fondo, incluso se llega a una degradación de grosor según la profundidad; así como, las líneas interiores que pertenecen a una figura o masa del dibujo se trazan mucho más finas, aunque unificado su grosor, para que el elemento quede definido.

El contraste entre figuras vivas, de formas mórbidas, con los ambientes urbanos, arquitectónicos, interiores o de fondo, que juegan con la rotundidad de la línea recta y con el silueteado esquemático, se nos hace patente. El trazo de la plumilla o del pínzel, toma fuerza según la intención que lleve la línea para que ésta alcance ritmo y modulación por sí misma.





"...ha existido un creador con fantasía tan gigantesca, que sin ninguna clase de paliativos debe ser considerado a un mismo nivel que Griffith, pues no sólo concibió con anterioridad a él muchos de los hallazgos lingüísticos que éste presentó por vez primera en la gran pantalla, sino que también fue premonitor visual de gran parte de las innovaciones que los avances tecnológicos incorporaron al cinematógrafo..." F. Rodríguez Arbesu. (11).

Mc. Cay, siendo un revolucionario de la forma de expresión en el cómic, no formaría escuela. Su obra ha ido siendo redescubierta posteriormente, incluso reinventada por creadores modernos, pero la realidad es que sus hallazgos gráficos se han impuesto a través del tiempo.

Salvo el relato de aventuras o de acción, la mayoría de la creación temática de los dibujantes y artistas de cómic que se desarrolla en estos años, es un reflejo de las actitudes sociales y "problemática casera", efecto que no deja de ser común en nuestros

días, y que nos demuestra la adaptabilidad del cómic al contexto social.

A través de realizaciones de la época y posteriores, empezamos a notar el avance de la técnica, que ya viene dándose por el mejor juego de la composición, el mejor tratamiento de fondos y el cuidado de la misma viñeta. Poco a poco, las necesidades impuestas por gustos nuevos y el desarrollo de las técnicas de la imagen en otros medios, hacen que los creadores intenten superarse, haciendo competencia no sólo en la originalidad de lo narrado, sino con el mejoramiento de la imagen gráfica.

Las escenas de masas, con abundancia de figuras y detalles descriptivos, mejoran, y empieza a ser patente la actuación de los "planos en profundidad". Esta "técnica", que denomino así para diferenciarla de la de los planos que identificamos como cinematográficos, consiste en el trabajo más o menos minucioso, según el "nivel" o plano de "profundidad" situacional a que corresponde cada elemento de la escena. No es nuevo, fue uno de los logros que a lo largo de su historia consigue el arte de la pintura en busca de la representación realista: artistas como Durero y más tarde Velázquez nos lo

descubrieron ya. En síntesis, consiste en trabajar con más detalle las figuras más proximas al espectador, y cada vez menos las más alejadas. En la pintura, esto se traduce a un trazo de pincel más suelto y general, para que la imagen se "desenfoque" y resulte confusa en la lejanía; en el cómic, se trata de concretar líneas del dibujo que limitarán conjuntos simplificándolos. En el cómic a línea, en blanco y negro, o para su posterior coloración fotomecánica, lo lejano se realiza preciso de límites e inconcreto de detalles,

En las dos primeras décadas del siglo, y dentro de la figura grotesca o cómic de humor, van surgiendo individualidades significativas: Harld Kuerr, Bud Fisher, George McManus, etc.. La representación se diversifica, surgen las agrupaciones de dibujantes (Syndicates), debidas a la demanda y al negocio prolífico y en auge de la empresa editorial. En las técnicas de expresión, lo grotesco puede unirse a la representación realista para destacarla o potenciarla y, dentro de la representación de las historietas empiezan a destacarse personalidades que unen a su trabajo el reflejo de un espíritu social o ideático.

A finales de los años veinte, continuando en la

referencia de EE. UU., el relato dibujado que seguía un ritmo de aventuras, normalmente seriado, estaba ya arraigado, la oferta al público a través de periódicos, suplementos dominicales y "cartoons" era cada vez mayor. Dentro de lo que se nos empieza a presentar como novedad de formas y narración, manteniendo cánones similares de estructura a los cómics grotescos anteriores pero con intención realista en las figuras, surge la aventura de "Buk Rogers", creada gráficamente por Diks Cikins en 1929, precursora del relato posterior de imagen fantástica o de ciencia - ficción, temática en auge en esos momentos en Estados Unidos.



"Buk Rogers"
de Dirks Cikins.

"Tin y Tom"
de Dirks



Podemos tomar esta serie como ejemplo del inicio de lo que después serían realizaciones realistas, por su concepto de viñeta y de imagen. Con una técnica de dibujo aparentemente rudimentaria, es una mezcla de escenografía cómic que puede ser considerada síntesis de la alcanzada en épocas anteriores. La serie se hizo muy popular y dio motivo a otras muchas. Podemos considerar que es origen de un dibujo realista, mucho más elaborado, que vendrá después.

También en esta época, un factor importante a tener en cuenta era el de la continuidad, hábito al cual se había ido acostumbrando el público casi desde el comienzo de las tiras dibujadas. En los años treinta este sistema había sido totalmente aceptado.

"...Conseguir acabar cada entrega de tal modo que los lectores deseen volver a la historia a través de la preocupación, la curiosidad o el efecto,...fue una tarea por la que virtualmente todos los productores americanos de tiras de humor de los años treinta se enfrentaron..."

Richard Marschall. (12).

A estas alturas, el cómic es ya una estructura totalmente integrada a la edición, se ha convertido en un producto de consumo que mueve capital y da

trabajo. El dibujante se mueve dentro de una industria competitiva que produce dentro de unos cauces, y éstos, en modo profundo, inciden en la forma de creación y pretenden del realizador un conocimiento del medio y una preparación cada vez mayor.

Habitualmente, dentro del cómic de figura grotesca, el canon de la forma humana se mantiene, adquiriendo un carácter de caricatura más uniforme. Los cuerpos representados adquieren un "aire" que como tipos les define: esbelto, gordito, atlético, etc.. Cada creador, según su propio estilo, juega con el efecto de lo que sus imágenes han de representar dentro de los considerados prototipos humanos, haciendo más o menos acentuadas sus expresiones o rasgos definitorios. Los ropajes, modas y atrezos, en las historias de ambiente cotidiano son reflejo de las que están en uso. Es la época de "Blondie" y de creadores como Boob McNutt, Rubedberg, Lil Abner, etc.

*Tira diaria (17 de febrero de 1933) con la hosta de Dawood y Blondie.
Copyright King Features Syndicate.*



Hay historias que por su temática o interés narrativo, siguen produciéndose a través de los años, décadas después se siguen realizando, incluso por distintos creadores. En el cómic, las formas ideadas por un proyectista o realizador, crean estilo, ya no de dibujo, que también pueden, sino por la carga sentimental o psicológica de la actuación de los personajes. Estas formas, se hacen populares y atractivas para un público que solicita más. Por distintos motivos, de modernidad, laborales, fallecimiento, etc., la creación se "perpetúa" en otros artistas que, aun manteniendo la historia y modo que caracteriza a estos personajes, crean su propio estilo. Series de esta época que han sufrido este efecto son "Dik Tracy", "Red Barry", "The Phantom", "Mandrake", etc.

"The Phantom".



"Dik Tracy".



"Tarzan", aparece en forma de tira diaria el 7 de Enero de 1929 y obtiene un gran éxito. Esto se debe a

la popularidad del relato en su momento, por supuesto, pero también, como cómic, a su estructura compositiva y a la concepción de las formas representadas, de gran realismo y magnífica interpretación de la naturaleza. A parte de la historia en sí, Harold Foster, al que se le encargó su creación y lo realiza durante unos meses, realiza una "puesta en escena" que, en su momento, rara obra de autor de cómic alcanzaba. "Tarzan", encauzado por Foster, pasó después por muy diversas manos. Rex Maxon se encarga en 1931 de la tira diaria, y, en el mismo año, regresa Foster para encargarse de las ediciones dominicales hasta 1937. A partir de ese año, se encarga Burne Hogart, que luego crearía la serie "Drago". Hogart, va a realizar un "Tarzan" con una fuerza plástica expresiva enormemente personal y sugerente, con una dinámica de la imagen que ha servido de modelo a muchas generaciones de artistas del cómic. La serie pasó posteriormente por diversas manos, alcanzándose la edición de tira diaria a publicar hasta 1973.

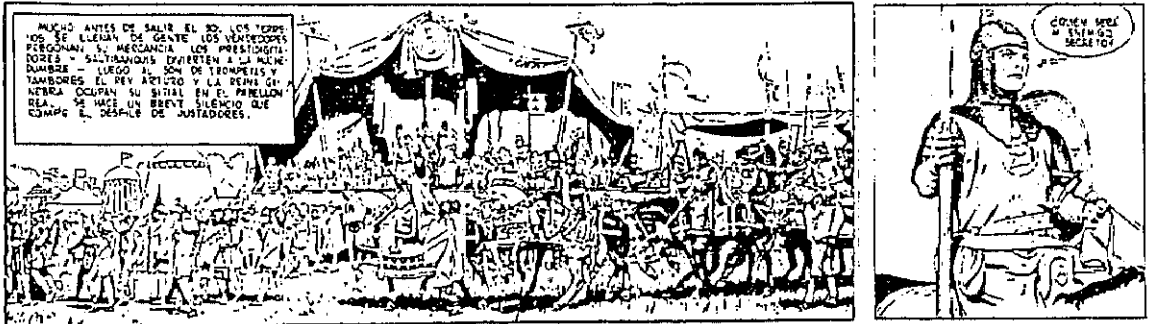
Las páginas dominicales (Sundays) de "Tarzan" realizadas por Foster y Hogart, han sido las planchas en las que se han basado más realizadores de cómic de nuevas generaciones. Casi míticas para sus seguidores, hoy son ejemplo de calidad en el medio.

Hogart, realiza imágenes en primeros planos dentro de escenas generales o de conjunto, con sugerencias de ambientes dibujados en silueta y dosificando rasgos cinéticos que no enturbian la composición. Siguiendo el ejemplo de Foster, compone secuencialmente, dejando espacios blancos en la viñeta, o alternándolos con cerradas, que hacen destacar a la imagen, manteniendo un ritmo espacio-temporal sumamente atrayente. Y da a los rasgos estructurales de la línea suma importancia: plumilla, más o menos acentuada, apretada o leve, que construye sus figuras, y consigue de éstas una capacidad expresiva enorme.



De Harold Foster es también la serie "Príncipe Valiant", la que quizá más fama dio a su autor, que aparece en página dominical a principios de 1937. Con dibujos de un cuidadísimo trazo, Foster crea una obra gráfica de ambiente medieval que, aún hoy, conserva su halo de cuento preciosista, no exento de grandiosidad épica. Menos espontáneo que con su anterior creación de Tarzán", mucho más meticuloso con los dibujos y en la descripción de los detalles,

la representación de vestuario y útiles es digna de un museo de la época, consigue planchas que son auténticas obras maestras de equilibrio y composición.



Otro "grande" de la época es Alex Raimond, que con su página dominical de "Flash Gordon", comenzada a publicarse en Enero de 1934, alcanza poco a poco el estrellato. Los textos de Don Moore quedan eclipsados por las imágenes. La historia, que se desarrolla en un imaginario planeta, Mongo, recrea escenas de ensoñación con figuras de anatomía perfecta, líneas precisas que modelan y crean espacios y atmósferas, que, en muchas ocasiones, nos recuerda antiguos grabados. También Raimond es de los que ha creado escuela y ha tenido múltiples seguidores.



El desarrollo del cómic alcanza su cumbre comercial con la aparición del "cómic-book" o libro de comics. Esta manera de presentación del cómic, que hoy existe normalmente en todo el mundo, nace como publicación habitual entre 1933 y 1935. A través de los años precedentes, los editores experimentaron distintos tipos de formato intentando aglutinar lo ya publicado, haciendo incluso la prueba de ofertarlos con el diario para aumentar la tirada de periódicos.

El primer libro donde se reimprimieron comics publicados por la prensa apareció en 1897. Otras experiencias hubo. En 1929, un editor, Delacorte, intenta la edición semanal con comics totalmente nuevos, pero la publicación apenas sobrepasó los treinta números. Pero es en los años treinta cuando el concepto de página como unidad, junto con la viñeta tomada ya como parte de un conjunto mayor, y la edición mediante bloques que formen libro, se hace realidad.

"La clave de la ascendencia que con el tiempo adquiriría el cómic-book se hallaba en las prensas a cuatro colores que se utilizaban para imprimir las planchas dominicales. Doblada una vez, la plancha dominical

de tamaño normal adquiriría forma de tabloide. Doblada otra vez, adquiriría el formato del cómic-book, pero durante mucho tiempo a nadie se le ocurrió dar este segundo paso y luego encuadernar las páginas dobladas para formar una revista." Michael Barrier. (13).

La aparición de animales en el cómic, figuras antropomórficas que caminan y hablan como los seres humanos, es casi paralela a la misma concepción del lenguaje, y alcanza su auge con la publicación de imágenes ya populares en el cómic-book. Este tipo de imagen, que alcanza grandes cotas de popularidad inmediatamente, se desarrolla previamente en las tiras de prensa diaria y en el cine mediante la animación de dibujos. Sus personajes, ya conocidos en el cinematógrafo, los "funny-animals" (animales divertidos), trascienden al mundo impreso. Las series que, con mayor o menor fortuna, hicieron su aparición en la prensa, no alcanzan popularidad como comics hasta la aparición de los personajes procedentes del dibujo animado.

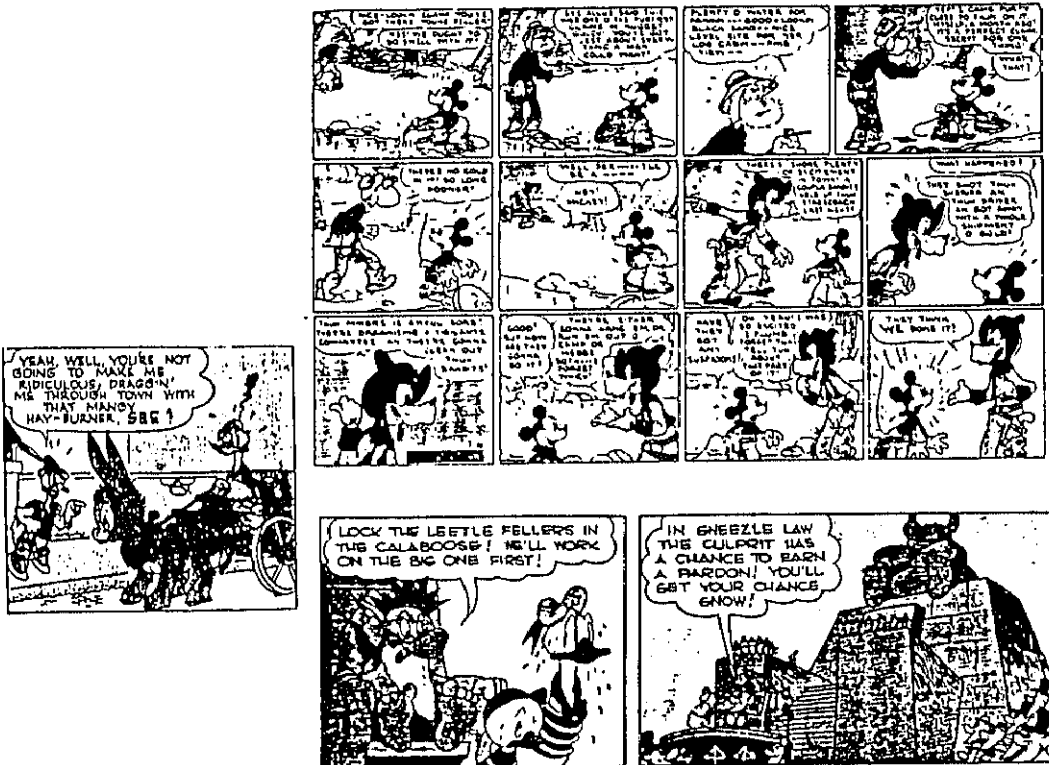
La aparición de "Felix the Cat", procedente de la animación, y que tras distintas vicisitudes dibujará para el cómic Messmer, aunque su creador fuera Pat

Sullivan, afianza definitivamente este tipo de imagen para el lenguaje cómic. Después de la popularidad de "Felix", vino la de "Mickey Mouse", de Disney. Disney encargó a Lib Iwerks la realización de los dibujos para el cómic que, después, pasaría a Floyd Goottfredson. Otros personajes se unirían pronto a estos. "Donald Duck", de Disney, eclipsaría a "Mickey". Lo escribe para la prensa Bob Karp y lo dibuja Taliaferro, considerado el máximo "dibujante de patos", equiparable a Carl Barcs, aunque sea menos conocido que éste.

La atribución de inteligencia a los animales que se mueven en el mundo de los seres humanos, mimetizando gestos y hábitos, da al realizador de la imagen una posibilidad de creación y fantasía enorme, que se identifica con el mundo infantil: por su representación se atrae y hace cómplice al adulto en cuanto a su problemática.

Si nos referimos al tratamiento del dibujo, éstos, pueden ser mucho más expresivos que los grotescos o de tratamiento realista; la figura antropomórfica animal permite una flexibilidad de movimiento más dúctil e infinitamente mayor, incluso sus rasgos faciales, que permiten una distorsión expresiva que

supera siempre a la del ser humano.



Cuando se vió que los cómic - book producían sustanciales beneficios, comienzan a pasar a la edición de ellos los especialistas de ediciones baratas, los llamados "puls". El mercado proliferó con ediciones destinadas al gran público, siendo por lo general, de muy baja calidad, tanto técnica como estética.

Con el debut de "Superman" en 1938, la industria del cómic-book comenzó a cambiar rápidamente. Pronto existió una pléyade de personajes a imitación, que no sólo competían con la sobrehumanidad física y capacidad intelectual del personaje, sino con la

exigencia constante de un público ávido de superhéroes, y que no era precisamente el interesado por sus formas estéticas ni el más culto. El cómic comenzó a ser un producto de consumo habitual entre las clases menos preparadas y favorecidas de la población.

"...Todos estos personajes ofrecían a sus lectores las mismas historias descabelladas y la misma acción violenta que anteriormente sólo se encontraba en los "pulp" pero los comics las ofrecían corregidas y aumentadas; y los comics-books podían leerlos personas semianalfabetas a las que resultaba difícil leer incluso novelas baratas." Michael Barrier.
(14).

Si "Superman" fue un modelo de relato atractivo para el gran público, no podemos decir que fuera lo mismo como ejemplo de dibujo o composición, que, en un principio, fue tosca y sin ningún interés. Los espacios de texto resultaban bloques intercalados sin demasiado acierto entre las imágenes, y éstas quedaban casi abocetadas, insinuadas entre un fárrago de luces y sombras, con casi la única intención de la sucesión en el relato.

De entre los varios creadores de este momento es digno de destacar uno en particular: Milton Caniff. La aventura de "Terry and the pirates" (1936), en plancha dominical, fue la gran creación de Caniff. Completamente popular, y editada por multitud de periódicos en todo el mundo a través de los "Sindicatos", alcanzó cotas de edición y continuidad que superaron en el tiempo a su creador. La historia, situada en el ambiente oriental de la China de comienzos de la invasión japonesa antes de la segunda guerra mundial, se continúa a través de toda la guerra y tuvo una expansión enorme.

Fuera de su entidad como historieta psicológica, el trabajo de Caniff como artista de cómic se nos muestra aquí como modelo de virtuosismo. El claroscuro, tratado mediante el manejo del pincel, con negro y blanco solamente, consigue imágenes de un realismo y profundidad realmente "apabullante", manejando la composición de espacios, mediante la contraposición de negros puros y blancos, de forma impecable.

Pasada la segunda guerra mundial, las técnicas de imagen gráfica del cómic están prácticamente maduras. Los elementos experimentados con anterioridad son ya



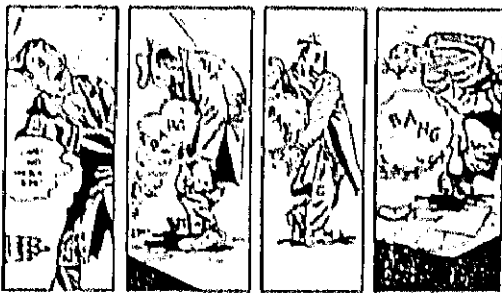
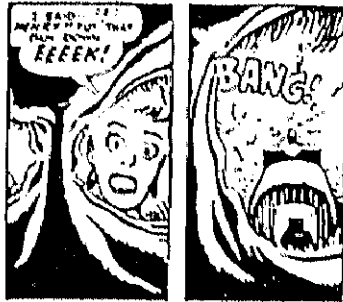
parte de la composición y norma habitual del lenguaje. El globo y el trazo cinético, la amplitud de las letras del texto según su intención, la grfía de las onomatpeyas, composición de espacios, etc., son elementos comprendidos y seguidos por todos.

Ya en los años cuarenta, quizá como contrapunto al caos bélico sufrido, la aparición de "la guerra fría", , ambiente psicológico, y el revulsivo de los valores tradicionales, surgen nuevas temáticas. Se

extiende la moda detectivesca y del espionaje, temática ya experimentada, pero con calidad mínima. Aparece el "bueno", siempre en lucha contra maléficos asesinos.

El mito gráfico se transforma en lucha perenne contra el mal; en contra de sabios locos, sádicos perturbados y rufianes de toda índole. Son relatos que tienen su origen en los "pulp" y de muy variado acierto gráfico.

Un autor y su personaje pueden ser representativos de este momento, como innovación y ejemplo gráfico: Will Eisner y su "Spirit". Esta historieta, entre mofa y sarcasmo de lo que narra, a veces, como crónica irónica de la sociedad de su momento, nos presenta unas páginas de composición y técnica impecables. En "Spirit", nos encontramos desde la composición propia del cartel, equilibrio y atención llamativa para el espectador, hasta el juego compositivo que puede realizar el mismo texto. Efectos de visualización utilizados en otros medios, el juego simbólico de la imagen y de los textos, acompañados de un dibujo rotundo y contundente, con un juego de luces y sombras muy acertado, hacen de la obra de Eisner toda una creación, en donde nada falta y todo se equilibra.



Como mi intención no es hacer historia, sino situar momentos en que la imagen, por causas de estilo o circunstancias, fue base de la renovación dentro del lenguaje del cómic, pasaré por alto momentos posteriores, que si fueron buenos de realización o producción, no fueron decisivos para las corrientes posteriores de la imagen. Y antes de retomar éstas dentro de nuestro momento más cercano, intentaré explicar las diferencias que determinan que el lenguaje del cómic haya tenido modos de actuación distintos dentro del ámbito europeo, y, por supuesto, dentro del ámbito español.

Las condiciones distintas de educación, mucho más tradicionales y prejuiciadas, las transformaciones industriales, más lentas en evolución y con estructuras mucho más asentadas, y la evolución de las artes, en Europa dirigidas tradicionalmente a sectores privilegiados de la sociedad, léase aristocracia, iglesia y clases económicamente poderosas, hicieron que el desarrollo de las nuevas técnicas gráficas practicadas por los artistas y dibujantes de América, y que se dirigían a un consumo populista y mayoritario, se introdujeran en la sociedad europea casi de "tapadillo".

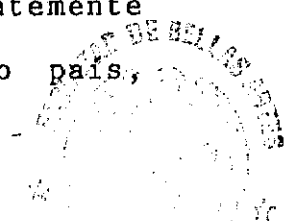
Estas nuevas artes no necesitaron en EE.UU. de la aquiescencia o beneplácito de las clases dominantes, aunque sí de la aceptación de un público; no necesitaron pasar una censura previa, sí después, pero ya consagradas por un seguidor asiduo.

El lenguaje de cómic, que se impuso en Estados Unidos sin ningún problema previo ni censura o algo que se le pareciese, lo mismo que el cine, en Europa necesitó de un proceso de adaptación, a través del cual, lo nuevo, fue introduciéndose paulatinamente dentro de las formas y modos ya existentes, en

muchas ocasiones, sin conciencia de lo que producía la variación. El primer conflicto mundial, que a España le afectó mínimamente, produjo una corriente de intercambio fructífero para algunos tipos de sociedad. Algunos grupos, los conscientemente implicados por uno u otro motivo en los cambios a venir, empezaron a tomar conciencia de la cultura que estaba desarrollándose en Norteamérica; y países, con tradición en prensa y publicaciones, se vieron arrastrados a los "modos americanos".

Quizá el país europeo con más tradición en el lenguaje de secuencia y en prensa, ya desde primeros de siglo, y seguidores por carácter, sea Gran Bretaña. Los comics strip" o "strip cartoon" (series de cómic), como generalmente los denominan, es un rasgo típico de la prensa foránea. Aunque las series de lo que podríamos llamar cómic comienzan ya desde mediados del pasado siglo ("Judy", revista semanal en 1867. , y aunque la idea tardase en popularizarse, ya se realizan las primeras series antes de finalizar el siglo. Aunque los primeros comics para adultos tardan en aparecer, ya finalizada la primera guerra mundial, el cómic, alcanza una expansión enorme.

Pero la palabra cómic ha quedado permanentemente asociada a la infancia, debido, en nuestro país,



y también en otros, a los semanarios que tradicionalmente eran dirigidos a ese tipo de público.

El caso de Gran Bretaña, a pesar de sus afinidades, por carácter y lenguaje, a la forma de expresión del cómic "medio" dentro de la cultura anglosajona, en Estados Unidos.

"...ni el cine ni el jazz, ni los comics tuvieron en Norteamérica por destinatarios forzosos a sectores de la población caracterizados por la ignorancia, la estupidez, el retraso mental o la edad infantil. Que nuestra Europa haya tardado décadas en aceptar todo el valor estético de aquellas manifestaciones sólo es una prueba más de la degradación de un sistema cultural erigido precisamente sobre un sistema de dominación de clases.

Javier Coma. (15).

En España, el cuento infantil a través de la imagen secuenciada a modo de caricatura, data de finales del pasado siglo. La adopción del "globo" parece dar comienzo en 1910, y las publicaciones infantiles, a

modo de cuadernos de historietas, pasatiempos, etc., proliferan en las dos primeras décadas. Entre todas las revistas de este período destaca el "TBO", que alcanzó una enorme popularidad, y que, a través de vicisitudes y cambios, llega hasta nuestros días. Esta publicación ha sido entre nosotros sinónimo de las publicaciones de secuencias, por tanto de cómic, convirtiéndose en genérica la palabra "tebeo" para las publicaciones en el medio.

En los años treinta, España, como el resto de Europa, empieza a recibir la influencia del cómic americano. El establecimiento de agencias adscritas o delegadas de los Syndicates en el continente permite la distribución del material que se viene publicando en los periódicos americanos, y es entonces cuando se despierta una atención mayor hacia el lenguaje por parte de un público mayoritariamente adolescente.

Comienzan a realizarse publicaciones que intentan imitar el formato y modos de edición de los dominicales de la prensa norteamericana: "Yumbo", 1934, "Aventurero", 1935, "Camaradas", 1937, "Pocholo", 1937, etc.. De estos años datan las primeras experiencias de dibujantes como Jaime Tomás que comenzó con lo caricaturesco pasando al dibujo

realista, Francisco Darnis, Alberto Mestre, Emilio Bix, Riera Rojas y muchos más que practicaron las series de aventuras, a imitación de las americanas, con mejor o peor fortuna. Aún habría que esperar los años de nuestra posguerra para que surgieran algunas imágenes mitificadas popularmente al modo de aquéllas.

A principios de los años cuarenta, después de la guerra civil, se inicia una serie de intentos editoriales, fundamentalmente en las ciudades de Barcelona y Valencia, ya precursoras en los años precedentes a la guerra. La revista "Chicos" es la que alcanza mayor popularidad en esta década. Compuesta de secciones de cómic, pasatiempos, informativos juveniles y concursos, en ella, pronto se destaca un personaje creado por Jesús Blasco, "Cuto", que a través de sus páginas simbolizará en cierto modo el sueño inalcanzable de libertad de la juventud de su tiempo. "Cuto" se alarga durante estos años alcanzando los cincuenta. Reflejo ideológico de su autor, limitado por las circunstancias y la censura existentes, obligado a dirigirse a la infancia, tiene una época de esplendor creativo que luego, quizá debido al cansancio de su autor, entraría en una tónica de conservadurismo y de manierismo repetitivo

de formas. Su dibujo, en principio influenciado por las formas de las publicaciones Disney de los años treinta, mezcla una línea de realismo con formas que son estereotipos de "Mikey" o "Donal", pero que son de gran fuerza expresiva, por el tratamiento de blancos y negros, encomiable. La composición de página deja espacios para texto, y el globo compone según momentos.



Gran parte de los comics españoles de los años cuarenta nacieron de la influencia de las obras de Foster, Raimond, Caniff y otros muchos de los dibujantes americanos de cuya obra se había tenido muestra, tanto antes como después de la guerra. Pero a pesar de que en esta época surgen grandes creadores de historieta, la situación no era propicia precisamente para el desarrollo de las libertades,

sus trabajos no obtuvieron mayor reconocimiento y se perdieron entre la pléyade de revistas que iniciaron su publicación, pasando sin pena ni gloria dentro de un ámbito social no volcado precisamente hacia el goce estético.

Esto fue motivo para que los dibujantes españoles, algunos, buscaran otros horizontes y comenzaran a trabajar para el extranjero o incluso emigraran, caso de Eugenio Giner ("Inspector Dan"). En esta época empiezan a destacar Juan García Iranzo, que trabajó de forma ambivalente, bien en el dibujo de humor o en el realista, Freixas, Francisco Darnis, Angel Puigmiquel, etc.. Son los años en que surgen las historietas de Manuel Gago ("El guerrero del antifaz") y de Boixcar ("Hazañas Bélicas"), ejemplos, sobre todo el primero, de lo que el consumo, sin demasiada exigencia intelectual, solicitaba.





A partir de los años cincuenta, el comic para adultos que en los Estados Unidos tenía ya una tradición de casi medio siglo, va a proliferar en múltiples países. Argentina, Francia, Italia, y posteriormente en otros, entre ellos España, se incorporan a la producción de cómic para consumo no infantil. Factores socioculturales que inciden desde distintas partes del mundo y desde la propia sociedad: las ciencias, la industria, lo económico o lo cultural (el "pop"); que ya señalé en otros apartados de este trabajo, son decisivos en el proceso de renovación del cómic, para el reencuentro con sus orígenes y con la obra de los ya clásicos, desconocidos u olvidados para las nuevas generaciones.

"...La situación se agravaba, evidentemente, con el hecho de que los comics yanquis, liberales en gran parte durante décadas y anti-nacis a lo largo de la guerra mundial, habían involucionado de forma lamentable,... y los que décadas y décadas fueron los mejores comics de la historia de este arte, habían asumido una doble personalidad, a lo Dr. Jekyll y Mr. Hyde, a la que era necesario a la vez

reverenciar y rechazar."

Javier Coma. (16).

"...la aparición de dos libros importantes sobre los "comics": el titulado "Bande dessinée et figuration narrative"... publicado simultáneamente a la gran exposición del museo de Artes Decorativas de París en 1967, ...y el titulado "Les Chefs-d'œuvre de la bande dessinée",...Estos dos libros han elevado a un plano intelectual el interés y la actualidad populares por este determinado mundo imaginativo,"

Juan Perucho. (17).

A mediados de los cincuenta, cohabitando con ediciones "contraculturales", muchas de dudosa calidad, pero siempre en candelero de la problemática social de su tiempo, haciéndose de alguna forma "llevadera" la restricción por la censura, el universo del cómic, sus formas, van introduciéndose más y más en el mundo adulto. El cómic-book, que se extiende imparable por el mundo americano y que posteriormente alcanzará a otros países, se verá enriquecido por múltiples ediciones.

"Mad Magazine", famosa publicación de humor en la que destacan las parodias de películas famosas dibujadas por Mort Drucker y George Woodbridge, es la iniciadora de la serie ideada por Harvey Kurtzman, "Little Annie Fanny", una joven ingenua y atractiva, pasa a editarse en las páginas del "Playboy" en 1962. En páginas atractivamente coloreadas y dibujadas por un equipo dirigido por Will Elder, realiza una exposición paródico-erótica de las andanzas y desventuras del personaje.

"...Las desenfadadas y libertinas peripecias de la serie eran exponente de la nueva permisividad moral implantada en el género y apreciable, bajo otro aspecto, en los comics terroríficos y sádicos de la revista "Creepy."

Román Gubern. (18).

"Creepy", fundada en 1965, seguida poco después por su homóloga "Eerie" e imitada en multitud de ocasiones por gran número de ediciones, van a crear forma y escuela, un nuevo estilo de realización y presentación del cómic mediante series o relatos cortos cerrados que forman núcleo, que se mantiene

hasta nuestros días.

El "underground" empieza a ser un elemento a considerar, las ediciones "piratas" se unen a tiradas de mayor empuje: Robert Crumb se convierte en la figura representativa e idónea del movimiento, crea su "Fritz the Cat"; Ceilbert Shelton, Victor Moscoso, son autores que, según críticas van a ser denominados "feístas", pero su estilo y formas de trabajo van a alcanzar hasta nuestros días, y hoy, tienen multitud de seguidores en la realización.

Son años en los que la edición y la actividad de muchos creadores de cómic, individual o colectivamente, agrupados a modo de sindicatos o asociaciones, sientan las bases de la producción posterior. Frank Springer, Redvers Blake, Gerry Enderson y muchos más, harán posible la aparición en décadas siguientes de artistas como Bonvicini, Carlos Giménez, Figueras, Jsep M^a. Bea, Hernández Palacios y tantos y tantos otros que asentarán y potenciarán el lenguaje en años venideros.

Hoy, el cómic mundial cuenta con empuje suficiente para haberse convertido en el lenguaje popular más asequible a una cultura estandar urbana. Si sus

ediciones pueden ser selectivas y limitadas en cuanto a público, según el estamento social o cultural al que se dirijan, su estética, sus formas de exposición, son asimiladas por una gran mayoría de esa sociedad que les proporciona impulso, y, que, a través de él, se ve reflejada en gustos y tendencias.

8. Cfr. Coma. Javier.- Gubern. Roman. Los comics de Hollywood. Ed. Plaza Janes. 1988.

9. Cfr. Marchán. Simón. Del arte objetual al arte de concepto. Akal. 1988.

10 y 11. Cfr. Rodríguez Arbesu. F. Un gigante de la imagen. Revista Mendigo. nº 15. Gijón. 1980.

12. Cfr. Marschall. Richard. Cuando reinaban los relatos. Hª. de los comics. Barcelona 1982.

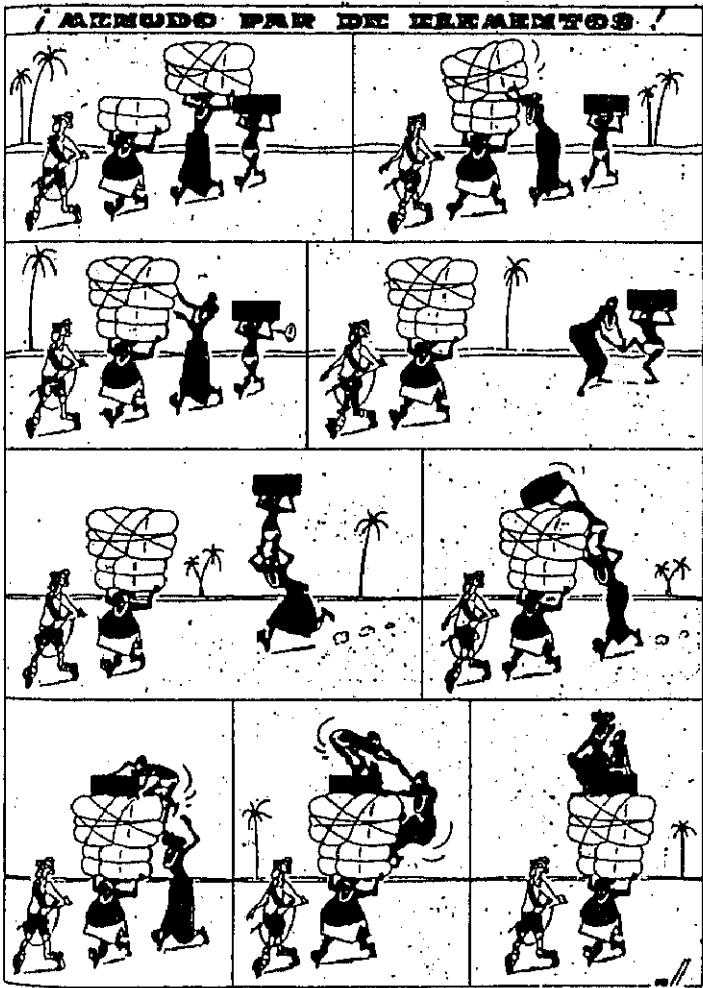
13 y 14. Cfr. Barrier. Michael. El nacimiento de los comics - book. Hª. de los comics. V.I. Barcelona 1982.

15. Cfr. Coma. Javier. Y nos fuimos a hacer viñetas. Penthalon. Madrid 1981.

16. Cfr. Coma. Javier. Prólogo a la edición de "Para hacer histrietas" de Juan Acevedo. Ed. Popular. Madrid, 1987.

17. Cfr. Perucho. Juan. La cultura y el mundo visual. Ed. Taber. Barcelona 1968.

18. Cfr. Gubern. Roman. Literatura de la imagen. Salvat. Barcelona 1974.



En España, los años cuarenta-cincuenta, se ven reflejados en las formas festivas de las ilustraciones del "TBO". Años de frustración y de censura como dice Terenci Moix, en que la temática del humor se ve limitada y aséptica.

Sin embargo, los artistas, trabajan de acuerdo a las técnicas gráficas de su tiempo.

La muestra, historieta de Coll, n.º 131, 2ª. época de TBO, da idea del equilibrio compositivo entre las formas: blanco, negro y línea.

1:3 — El Underground

A principios de los años sesenta comienza en el mundo occidental, ya que afectó a países de conjunto cultural similar, un fenómeno de rechazo de las estructuras, de algún modo, un descontento generalizado ante una sociedad burguesa estancada en sus tradiciones y en la costumbre. Las nuevas generaciones, y parte de las viejas, rechazan la norma establecida, lo acomodaticio de la sociedad en que viven ante el acoso de los logros científicos, las guerras, el deterioro del medio y, en general, culpa a esa sociedad de todos los males; todo esto alcanzará su climax en los brotes de violencia de Mayo del 68. (Desarrollado en el apartado de este trabajo "El "Pop" y la figuración).

Existe un "derrotismo" en las nuevas generaciones que, según los países se va a manifestar de muy distintas maneras. El imperialismo soterrado de las grandes potencias, el peligro latente de la energía nuclear, la represión que se ejerce sobre el ciudadano libre desde muy distintos estamentos del poder, las guerras que se complican y no acaban, el

efecto que sobre la población ejerce el consumo, y la producción, que en sectores se ve afectada por el desequilibrio económico, hace que la gente joven comience a tomar posturas drásticas de enfrentamiento con la sociedad. El ciudadano está dormido, hipnotizado por el uso y abuso de los medios de comunicación: la prensa, la radio, la televisión. El desempleo comienza a ser patente en muchos países que hasta ese momento, debido a su producción, absorbían la mano de obra en grandes cantidades. El medio ambiente se deteriora.

Estos hechos, palpables y reconocibles, sí llevan a una consideración generalizada que se refleja en una generación de inconformistas que se rebela ante todo. La norma, es un padecimiento, lo establecido se ha de romper de cualquier forma y en cualquier dirección, no importa hacia donde.

Este movimiento sensitivo no fue por igual ni unánime, fue alcanzando países y sociedades según las ideas se popularizaban por afinidad a distintos grupos o sectores sociales, principalmente adolescentes y jóvenes. El comienzo de las discordias se sitúa en Estados Unidos, donde el ambiente social y político se encontraba sensibilizado por la guerra del Viet-nam y la expansión de movimientos como el

"hippi", que enfrentaba a una sociedad conservadora y retrógrada atacando sus cimientos más señeros: la familia, la patria, el capital, el sexo, etc.. La falta de empleo en estos momentos en el "gran país" por excelencia, está alcanzando cotas dramáticas.

El cómic no fue ajeno, es más, se convirtió en la plasmación gráfica de las inquietudes y de la crítica social, acerba y dura que, en sus maneras de hacer profesionales, más o menos artesanas, se une a la idea y produce la imagen anti-norma. Mediante el cómic, llevado en ocasiones al cartel, a las portadas, y, en general, a través de los medios gráficos y sistemas de reproducción a su alcance, los movimientos contestatarios se llenan de formas, formas "chocantes", a veces, muchas, no precisamente representativas de lo estético.

En el cómic underground, la transformación alcanza tanto a la idea y a la filosofía temática de la narración como a la forma gráfica y al modo de trato de la imagen. Pero el cómic mantiene su forma de lenguaje, eso sí, se producen interpretaciones de personajes y relatos que adquieren una forma gráfica rupturista, "rara", en cierto modo el cómic se rustifica, pero bajo creadores que ya dominaban el medio. Por ejemplo, en 1966, la revista "Help"

publica las aventuras de "Won der Wart Hog", un enorme cerdo que, como "Superman", lucha contra los enemigos tradicionales de América.

Una revista popular y de gran tirada, "Mad", en 1965, a través de su comentarista Theodore Roszak, transmite opiniones tales como: "Sin duda el no conformismo de "Mad" no sobrepasa casi nunca el nivel de la banda humorística, pero el estilo usado por "Mad" para describir la vida del americano en materia de política, de publicidad de "mass media", y de enseñanza ha obtenido sus frutos,...los muchachos que tenían diez años cuando salió "Mad" tienen diez de más, diez años en el curso de los cuales han aprendido a reirse con desprecio de todo lo que era la existencia de sus padres."

Y surge la ilustración y el dibujo como representación del underground. Bajo un grito, más un slogan, del popular dibujante Robert Crumb, "Ayuda a construir una América mejor, ¡Hundiros!", comienzan a aparecer una serie de revistas artesanales, fotocopiadas o a ciclostil, que incluso sus mismos creadores vendían por las calles, y, que, a fuer de popularidad, alcanzaron a crear una "red" paralela a las publicaciones de los Syndicates oficialmente

existentes. Grupos con denominación propia como las revistas "Evo", "The oracle", "The paper", "Fifth Estate" y otras, se unen para crear un sindicato de prensa libre "undreground" conocido por las siglas U,P,S..

Aunque esta actividad de los creadores de cómic sirvió para catapultar y descubrir nuevos valores, e hizo que un nuevo público se sintiera atraído hacia el medio, la estructura formal de las maneras de expresión no variaron en lo substancial: viñetas, efectos cinéticos, simbolismo escrito y modos de componer, se mantuvieron, aunque de alguna manera nos parece retroceder en el tiempo o que quizá éste se repite. Y es que nos encontramos con estilos de dibujo que nos retrotraen a modos y maneras que nos recuerdan épocas de los veinte o los treinta,



Muchos creadores de imagen trabajaron en el "underground": Jack Kinney, Bill Griffith, Dave Sheridan, etc., y sobre todo, Robert Crumb. Este último fue el dibujante más imitado en su época, fundador de la revista "Zap", y que con sus creaciones de "Mr. Natural" o "Fritz the cat", a base del empleo del trazo grueso, detallismo, composiciones rotundas a base de claroscuro y figuras simpáticamente grotescas alcanza una popularidad que rebasa fronteras.

"...Son unos comics marginales, pero no marginados, en el sentido de que se adentran en los sectores sociales y en las temáticas que están al margen de la oficialidad."

Salvador Vázquez de Parga. (19)

Con el tiempo, la filosofía del movimiento se fue agotando, no así sus creadores que, al final, entraron en el mercado habitual de la edición. Al fin, la U.P.S. se convirtió en otro más de los ofertores del mercado, compitiendo con un producto que, aun perdidos los motivos de su origen, aparece como singular y es consumido con avidez por ciertos sectores.

Las maneras "underground" alcanzan posteriormente a otros países con problemáticas sociales y políticas similares, o incluso más acentuadas de las que dieron origen al movimiento, Sus creadores adoptan estas formas expresivas a sus modos de realización gráfica, siempre bajo conceptos particulares, el medio autóctono y su propia psicología.

Con referencia a España, existe un grupo de dibujantes que se lanzaron a la aventura de reflejar la temática de la marginalidad, y aunque en una gran mayoría de ocasiones, su actividad ha sido tan marginada como la temática que practican, hubo vocaciones que luchando contra dificultades y oposición alcanzaron merecida popularidad.

Personajes sufridos, escoria de la sociedad, tratados mediante trazos rotundos, incluso burdos, con una influencia patente de la obra de Crumb, han sido representativos de obras que son maestras en el género. Felipe Borrayo, Miguel Angel Gallardo, Juan Mediavilla, Martí Rivera y otros muchos que fueron realizando sus creaciones en las páginas de la revista "El Vívora" (1969).

Ilustraciones premeditadamente abigarradas, confusas,

trabajadas con intención de soltura o desenfado representando personajes de "manquis", "quínquis", "drogatas", y todo tipo de humanidad marginada dentro de la cultura urbana y cotidiana, son motivo de trabajo y expresión. Los términos de argot típico de estos grupos se usan como lenguaje o se convierten en imagen preponderante en la composición, intentando alcanzar a un público que, en el fondo o en la superficie, alcance la comprensión o esté de acuerdo con la antinorma,

La "línea chunga" ha venido a definir o a identificar al variable grupo de creadores de este tipo de imagen que, a través de sucesivas experiencias editoriales, muchos comienzos e insistiendo en su tónica de trabajo, han creado un público seguidor, y hasta forofo, que alcanza hoy a muy diversos estamentos sociales.

"...El lenguaje va igualmente ligado a la procedencia social de los personajes. Términos de argot para una vida a las afueras de todo lo establecido. Habla para iniciados en el mundo de lo que la sociedad pretende que se ignore. Los guiones de estos "comics", hacen continua referencia a

la violencia, la droga, el robo, el sexo, las irreverencias religiosas y a todo tipo de tabúes de la sociedad española..."

Francisco Doblas. (20)

"Makoki", "Emo", "El Morgan", son héroes ya populares junto a otros muchos. Dentro del género, "Makoki" de Gallardo y Mediavilla, es quizá el personaje más conocido popularmente. "Makoki", representado con un camisón, con cuatro cables en la cabeza procedentes de la máquina que le iba a producir una descarga eléctrica cuando estaba encerrado en un frenopático del que escapa, vive un mundo plagado de personajes "desmadrados" y aventuras insólitas. Otros personajes han alcanzado popularidad, como los de Nazario, los creados para para su relato "Marcoma", etc.. Imágenes que resultan graciosas para unos, esperpénticas, por lo general, para otros, y, según sectores, molestas y consideradas producto de mentes calenturientas con deseos de expresión a través de cualquier medio.



En su conjunto, y salvo honrosas excepciones, resultan dibujos de realización burda, con un mínimo sentido de la composición, ya que de lo que se trata es de llenar, abigarrar sin discriminación de texto o imagen, contar a ritmo frenético la historia que da motivo al empleo del argot y del gag. Y que, aunque en ocasiones nos recuerden a Crumb, están, por lo general, a años luz de la técnica de aquel.

Hoy, el cómic underground es una más de las ofertas al público que arroja el mercado editorial, diferente, pero similar en intereses. Aquellos "burdos" creadores, muchos de ellos, se han ido transformando en profesionales del medio, ya expertos en un tipo de lenguaje. Ya no son tan burdos ni tan rudimentarios en su quehacer habitual. La edición, el mercado competitivo que existe en su entorno, ha "pulimentado" a los que en principio fueron partícipes de la marginación.

El tiempo fue mitigando posturas, y hoy, muchos de aquellos marginados son auténticos profesionales integrados en la edición cotidiana. Se mantiene una temática primigenia, pero se ha adquirido una profesionalidad expresiva que la exigencia de un público asiduo ha potenciado. El carácter general de



S. Clay Wilson.
 "Zap", nº. 2. 1968.
 Copyright S, Clay Wilson.



"It Ain't Me Babe" 1970.
 nTrina Robbins.

El "globo", los textos, es un elemento secundario para la composición, acompaña al dibujo, simplemente, y, sin embargo, proporciona a la imagen underground una característica propia, el "abigarramiento", la sensación de "agobio" que se manifiesta independiente de la forma de trabajo o estilo del artista o dibujante.

las ediciones ha mejorado y en la mayoría de los casos se cuida y se considera, alcanzando un mercado en expansión que le es fiel y permanente.



Secuencias de "Mr. Natural"
de Robert Crumb. "Zap"1970.



Crumb y Lynch creador de Nard n. Pat.

19. Cfr. Vázquez de Parga. Salvador. Los comics del franquismo. Madrid 1980.
20. Cfr. Doblas, Francisco, Los "comics" de la marginación. Revista Cruz Roja. Madrid, Junio 1988.

1:4 - Los nuevos creadores

En la sociedad actual, un artista de la plástica es difícil que sobreviva con su arte si ignora la realidad de los procedimientos y recursos comunes al medio: información, relación y comunicación, técnicas y mercado. Son medios de los que se sirve esta misma sociedad para nutrirse, mantenerse y evolucionar. Hoy, el mecenazgo existe, aunque dentro de la multiplicidad de funciones sociales ya no se pueda señalar genéricamente sólo a un individuo con tal denominador, aunque casos hay. Lo normal es que el artista que intenta vivir de su producción entre en el juego que, aunque no sea de forma establecida, sí tácitamente admitida, le ofrezca el camino de su reconocimiento: galerías, marchantes, coleccionistas, crítica, lugares de reconocida actividad artística, realización de exposiciones, concursos bienales, etc.

En ese campo complejo y difícil, en el que en muchas ocasiones el elemento principal que mueve la promoción es el interés económico, no precisamente el

del artista, sino el de promotores, agentes e inversores, la producción de éste y su posible futuro queda a merced de tantos factores que toda previsión es imposible. Esto genera un estado de desconcierto en una gran mayoría, que se ven ante cauces desproporcionados por el trasiego, y por el flujo y reflujo de la información y de las modas. Se acude con frecuencia a la explicación por motivos varios, de lo que no parece explicable, se acusa al azar o a la suerte, el caso es que, el artista, como cualquier profesional, tiene un camino que recorrer, y éste, no es fácil.

En este medio, el artista de cómic no es un caso a parte, es uno más, quizás con unas características de obligatoriedad a la técnica y al medio, si cabe, más exigentes que en otro. Si un artista intenta moverse y vivir dentro del lenguaje expresivo del cómic, a lo primero que se enfrenta y ha de someterse es a las exigencias de la edición. Su primer cliente de base es el editor, que decidirá en muchas ocasiones por él mismo lo que debe o no debe hacer, y luego, el sistema de reproducción y el medio dentro de los existentes que a él le son permitidos, que ellos, los medios, le den opción a desarrollar sus ideas y su

peculiar modo de expresión, de concebir la composición, el trazo, el color o la historia. El lenguaje se puede aprender, la técnica también, la idea, ya es propia de cada cual.

Después vendrá el reconocimiento por parte de un público, la venta del producto, que la obra de ese artista se reproduzca y distribuya por cauces lo suficientemente adecuados y alcance a ser comprendida por una mayoría, ya que de esta forma, se tendrá la posibilidad de reeditar de nuevo.

Dada la complejidad de los medios actuales y la multiplicidad de facetas que puede alcanzar la actividad gráfica, el artista de cómic o especializado en él, tiene posibilidades de manifestarse, sin abandonar el lenguaje, dentro de otros campos de la representación gráfica, (el cartel, la ilustración, la publicidad, etc.) Y por supuesto, si su versatilidad se lo permite, su actividad gráfica no necesariamente ha de quedar limitada a este tipo de hacer.

Según el lugar, el momento o el medio, unos artistas de cómic alcanzan mayor o menor popularidad. Siendo un producto de "consumo visual", "lanzado" al público

según mercado, al artista de cómic se le ha achacado con frecuencia, por parte de crítica e intelectuales, un conformismo social y expresivo. Debemos tener en cuenta el paso previo, que para editar se necesita un editor, y un editor es, en la mayoría de los casos, un inversionista que no suele exponer su dinero a ciegas, sino sobre bases de rentabilidad estables y conocidas. Ante esto, los realizadores de cómic tienen siempre una fuerte cortapisa, en su caso, comparable a la que puede tener cualquier innovador de la plástica, también en ocasiones, reconozcamoslo, salvada por la energía o libertad del editor. Casos hay en la historia del cómic en los que el editor actuó como crítico de la sociedad salvando censuras e ideologías estanco. (Primeros tiempos del "Pulgarcito" de Bruguera, los comics underground en E, Unidos, y en su momento, en España; la serie "Pogo" en E, Unidos, y otros muchos.

La evolución de los sistemas de reproducción en los últimos veinte años, dan pie al artista de comic de hoy a moverse con mucha mayor libertad; hace veinte años, por ejemplo, en España, era inconcebible el dibujo para reproducción no hecho a tinta china, la fotomecánica no admitía otra cosa. Las nuevas fotocopiadoras y los sistemas de reprografía han

permitido que el artista de cómic, a parte de ampliar su "cocina" artesanal, se mueva con más facilidad dentro de las técnicas del dibujo y del color, aumentando su gama de posibilidades expresivas gracias a los nuevos materiales, incluidos los montajes por medio del pegado o la superposición, sin mencionar las nuevas formas de trabajo que a partir del ordenador se están haciendo posibles.

"...Se ha podido comprobar que las literaturas de la imagen, juzgadas inicialmente como productos plebeyos y sin jerarquía cultural, han accedido paulatinamente a una consideración seria y menos desdeñosa por parte de muchos intelectuales y estudiosos de la comunicación social. El fenómeno ha resultado especialmente llamativo en Europa, en donde a diferencia de lo ocurrido en Estados Unidos, la división entre cultura "High-brow" (selecta) y "Masscult" (desdeñable) ha sido tradicionalmente muy tajante,...".

Román Gubern. (21)

La interrelación que existe, ya durante bastantes años, entre creadores y agencias de todo el mundo, y

el contacto constante por medios de comunicación e información, hace que, de alguna manera, lo que consideramos imágenes gráficas habituales al medio en que nos movemos, tengan su origen en muy distintos lugares. Existiendo imágenes gráficas que podemos considerar "puras" o autóctonas, con todas las limitaciones que estos términos implican, sería utópico pensar que carecen de influencias, más o menos amplias, de las diversas y múltiples zonas productivas de lo que consideramos mundo civilizado o desarrollado.

La moda, que en un lugar se inicia, tiene su correspondencia casi instantánea en lugares totalmente alejados del foco iniciático. No digamos lo que denominamos o apreciamos como creación de formas, su diseño, en cualquier actividad de creación para la producción de ellas. El producto, en cuanto a imagen, queda plagiado, copiado, en cuestión de horas gracias a la práctica instantaneidad de la comunicación. Las motivaciones sociales de la forma, de la imagen, que son conclusión de factores regionales concretos, afectan a otras sociedades que, particularizándolas, las usan y transforman en función de sí mismas. Hoy, los "clásicos del cómic", lo son por su difusión a escala mundial.

En las formas gráficas y formas de trabajo de los artistas del cómic han influido sus predecesores, pero sobre todo, a parte de las técnicas empleadas, las temáticas en uso dentro de cada época han sido condición necesaria para poder publicar, así como la "manera" de la línea en uso y su forma de exponerla. Los nuevos métodos reprográficos y el desarrollo de las técnicas fotográficas y el montaje, han permitido una capacidad de movimiento a los artistas que se desenvuelven un medio de posibilidades mucho mayores, en cuanto a resultados, que en épocas precedentes. Y son muchos los que, aferrados a los métodos tradicionales, son desbordados por los cambios y las nuevas tecnologías.

A modo de paradoja, lo artesanal, las técnicas primigenias, han sido motivo de descubrimiento de nuevas generaciones de artistas, que, debido a sus posibilidades de educación en las nuevas técnicas, y a su indudable capacidad de interpretación de la imagen gráfica, han ido catapultando al medio expresivo hasta cotas de gran calidad. No es sólo la forma, sino la posibilidad de su realización a través de las técnicas en uso, lo que hace a ésta evolutiva, moderna y comprensible. Todo mercado exige y produce un producto adecuado a sus gustos, modos y educación.

Hay países que por situación, historia o desarrollo, han sido y son receptores de corrientes e influencia cultural múltiple y variada: caso como el de España, unida tradicionalmente a países latinoamericanos y, a su vez, con África y Europa; Italia con Norteamérica, por las corrientes migratorias, etc.. En América, uno de los países con más honda tradición cultural de lo europeo y, a su vez, con una referencia y contacto directo con la cultura norteamericana, se encuentra Argentina. Allí, las primeras revistas de cómic creadas en los años cuarenta alcanzan, durante la década de los cincuenta, una gran perfección. Algunos de los artistas que desarrollan su trabajo durante estos años en la Argentina, van a alcanzar en años posteriores reconocimiento mundial.

Es en Argentina donde los movimientos sociopolíticos de la época dan lugar a la aparición de dos grandes editoriales: una dedicada al humor y otra al cómic propiamente dicho. Pero a su vez, en el resto del mundo, en Europa, en Norteamérica, los fenómenos sociopolíticos y los enfrentamientos sociales también propician el nacimiento de buen número de creadores de cómic que alcanzarán popularidad en años posteriores. Van a aparecer los artistas del under-

ground, los anticultura, antinorma, y el movimiento "pop".

Si en su momento, la ya clásica influencia de la llamada "edad de oro" del cómic, la fructífera producción americana que abarca de los años treinta a los cincuenta, no alcanzó excesivamente a Europa, poquísimos a España a lo largo de la dictadura anterior, pero sí tuvo reflejo en los países latinoamericanos, mediante su influencia, muchos de los creadores que hoy son populares recibieron la base de sus futuras obras. La cultura del cómic americano alcanzó a todo el continente mediante los suplementos dominicales de la prensa norteamericana, que se imprimían simultáneamente en inglés, y castellano, para su distribución en los países de su área de influencia.

Hoy, los "salones" como los de Lucca, Angoulême, Bruselas, París, Barcelona, y tantos otros en muchas ciudades del mundo occidental, lo mismo que las "semanas del cómic" o de la historieta (Madrid, Cáceres, por citar a españolas) son habituales en el devenir cultural o actividad educativa dentro de muchos países.

Cantidad de certámenes y actividades referidas al cómic en todo el mundo avalan una actividad artística que mueve grandes intereses económicos. Ferias internacionales que reúnen y permiten el contacto entre profesionales, aficionados y consumidores, promovidas por entidades públicas o privadas (caso de IFERO, feria internacional del Cómic en Frankfurt, o el Salón Internacional de la Bande Dessinée de Angoulême) conectan y propician el medio.

Intelectuales y crítica especializada se manifiestan en los distintos medios de comunicación, informan e intentan canalizar gustos y preferencias. Muchas son las agencias y editoriales que se sirven de los artistas del cómic para su actividad, y muchos los independientes que luchan por subsistir en el complejo mundo de la historieta.

Guionistas procedentes del mundo de las letras en una gran mayoría, y dibujantes, se dan la mano para competir en creaciones originales. Si nos referimos a la producción nacional, guionistas como Bucaglia, Trillo, Sampayo, Barreiro, Sáenz, el americano Paul Kichener (en Toten) y otros muchos, compiten en historias y ofertan posibilidades ilustrativas a gran número de profesionales del dibujo. Carlos Giménez,

Antonio Hernández Palacios, Erric Sio, Fernando Fernández, Alfonso Font, Víctor Mora, y tantos y tantos otros, todos dibujantes y artistas de nuestra geografía, y, en tantas ocasiones internacionales, han visto enriquecida su posibilidad de obra gráfica gracias a la inventiva de esos y de otros muchos guionistas.

Revistas como la italiana "Glamour", la francesa "Cahiers de la Bande Dessinée" (de estudios sobre el cómic), la americana "Creppy", que después de distintos avatares se publica a la vez en Estados Unidos, en Italia y en España; la americana "Mad", "Pilote", "Metal Hurlant" y "Fluide Glacial", franco-belgas, la argentina "Fierro", impresionante muestra de capacidad editorial dentro del estudio y presentación del cómic, con trabajos asiduos de Breccia, Muñoz o Altuna; y, en España, las ediciones de Toutain, con "Zona 84" (antes, "1984"), y "Cairo" con espíritu de presentación de lo marginal, etc.. Todas ellas y otras muchas, son exponente suficiente de la actividad que sacude y mantiene viva unas publicaciones periódicas que se mueven en función de la creatividad del cómic y del mundo que asiduamente le rodea.

Noticias e información general sobre el propio medio son frecuentes dentro de la programación de todas estas publicaciones, que siempre destinan una parte de su espacio de edición, fuera de la publicidad y las propias secuencias del cómic ofertadas a los "ecos de sociedad", al comentario o a la crítica.

"bajo la idea de Ernesto Santaolalla (Ediciones Ikusager) se produce un ambicioso libro de comics basado en artículos que componen los derechos humanos según las Naciones Unidas, con historias basadas en ellos, y que ilustran Juan Giménez, Milo Manara, Hernández Palacios..." (22)

"Desde Italia, el artista más vendido, Milo Manara, nos hace saber la inmediata realización de una segunda parte de su "best seller" CLICK. Exitos asegurado..." (23)

Tanto en revistas especializadas como en prensa diaria, centrándose en dominicales, lo que nos puede referir a la mayor difusión de los suplementos o a la existencia de una mayor audiencia infantil

(reminiscencias anteriores del medio), el cómic adquiere carta de naturaleza popular.

Lo habitual del medio expresivo y la popularidad alcanzada en todo el mundo por creadores y artistas que ven reflejada su obra a través de los distintos medios de comunicación, concluye en la prestación educativa. Existen escuelas específicas destinadas a la enseñanza del lenguaje del cómic y de sus técnicas de realización en muchas ciudades del mundo, (En Barcelona, escuela de comic Joso) El lenguaje se incluye en diferentes libros de texto, como mejora a la exposición temática, y en programaciones de libros sobre dibujo o artes plásticas. Es el noveno arte, y colecciones y museos comienzan a exponer sus obras dando a conocer al mundo la historia de sus orígenes y la de sus creadores.

"...UN FORMIDABLE PATRIMONIO A PRESERVAR. ...Hoy, la bande dessinée ha alcanzado su mayoría de edad y todo le está permitido: tanto la diversión como el compromiso político, el erotismo como la experimentación gráfica, el gran lujo elitista como el "producto blanco" democrático.

La evolución de su contenido ha ido paralela a las investigaciones estéticas, llevando sobre la narración, el espacio, el grafismo, y el color.

Nuestros jóvenes autores belgas han comprendido notablemente esta renovación. Las obras de Schuiten, de Ever Meulen, de Comès, de Servais, de Kamagurka, por ejemplo, se inscriben, o preceden a veces, la misma tendencia innovadora que la de Patt, Tardi, Moebius, Bilar o Swarte.

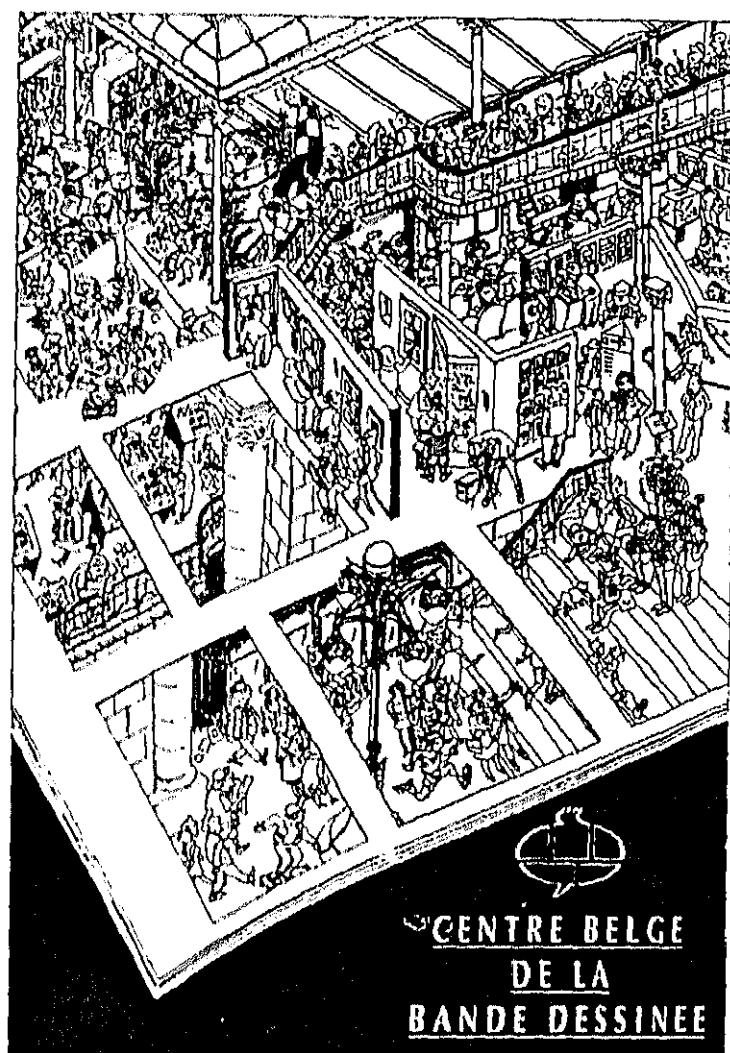
En sesenta años de existencia, la Bande Dessinée se ha convertido en un "partenaire cultural" igual a las otras artes de la narración, el teatro y el cine. Desde este momento la Bande Dessinée lleva el nombre de Noveno Arte. En Bruselas, hasta ahora, sólo el Cine tenía su Museo y el teatro su casa (de la Bellone). en nuestros días, es la torre de la Bnde Dessinée donde tiene su Centro." (24)

La amplitud y el volumen que alcanza el editorialismo del cómic es en la actualidad enorme. Las ventajas de

la reedición, con las posibilidades que ofrece a las nuevas generaciones el encontrarse con material impreso antiguo, y el intercambio existente entre las distintas editoriales y agencias en las distintas partes del mundo, con sus características propias e individualizadas en carácter, imagen, intereses sociales y culturales que conlleva la expresión de la imagen gráfica por sí misma, que se entrecruza y mezcla por distantes que entre sí estén sus orígenes, hacen del cómic una herramienta de captación y propaganda difícilmente superable.

Así, los nuevos creadores de cómic tienen un campo abierto a la exportación de su producción no limitada a su región o centro de trabajo, al contrario, potenciada por el intercambio entre profesionales (agencias) de todo el mundo.

Y como nota final, España, que como país en que la creación artística es tradicional, hoy por hoy, realiza una enorme producción (algunos creadores quedan mencionados), y se la considera, junto con Italia y Francia, una potencia de primer orden en el ranking mundial del cómic adulto. Al menos, así la consideraba la revista especializada norteamericana "Comics Journal" en los últimos tiempos.



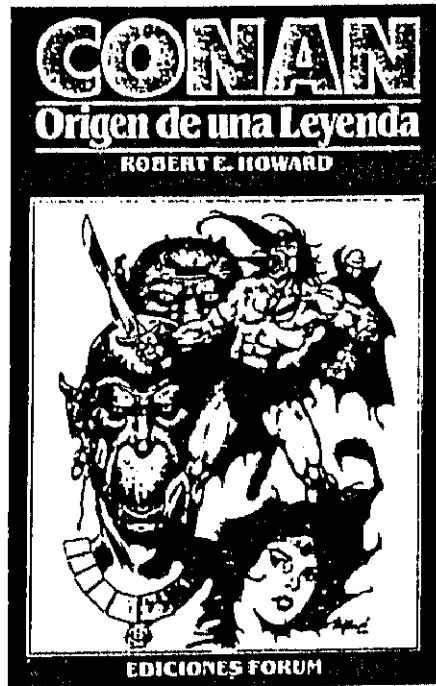
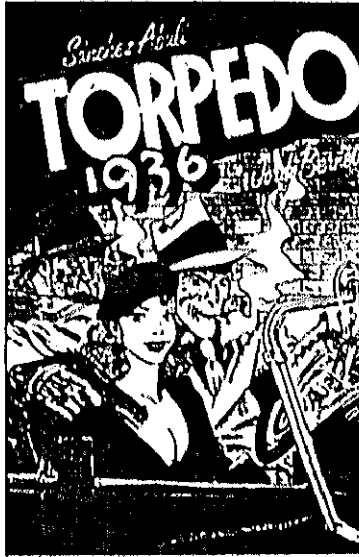
Portada del folleto informativo que edita el Ceentre Belge de la Bande Dessinée (Museo del Cómic) situado en Bruselas. Maquetas, originales y rincones ambientados con la escenografía de la historieta y de los personajes más populares de las páginas impresas. Parte del edificio está dedicado a la creación de Herge, su internacional "Tintin".



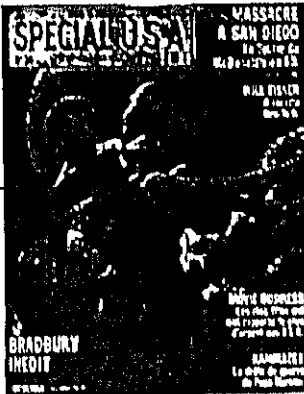
La popularidad del cómic ha alcanzado múltiples facetas de uso, buena muestra es su uso en sellos o timbres de algunos países.



Distintas portadas, y partes de ellas, del cómic para adultos editado en nuestro país.



nos formula nada menos que veinte preguntas que, obviamente, no vamos a poder contestar. Nos limitaremos a hacerlo en forma telegráfica en aquellas que puedan tener un interés general: --Sí, vamos a publicar la revista especializada FanComics. Calculamos que a finales de abril. --Bajo el título Zona 84 publicamos la revista en España y Argentina; pero buena parte de nuestro contenido es reproducido por Heavy Metal en Estados



Unidos, Especial U.S.A., Ero Comprimée y Charlie en Francia, L'Eternauta y Comic Art en Italia, además de otras revistas europeas.

Otro que volverá a Barcelona para el salón de jun'5 es Neal Adams. (¿Habrá bebido agua de Caneletas esa gente?...). Neal es un entusiasta del buen comic español. En estos momentos tiene en el mercado dos revistas en las que nuestros profesionales ocupan lugar privilegiado: The Zero Patrol (5 x Infinito) de Esteban Maroto y Echo of Futurepast con el Hom de Carlos Giménez. Pronto lanzará Torpedo de Bernet y Abulí, Ciudad de Juan Giménez, Cosmópolis de Rafa Negrete y El Último Recreo de Trillo y Altuna (argentinos-españoles, ¿qué más da?...)

Las noticias e información sobre la actividad del sector, sobre sus creadores y sus realizaciones, se comentan y participan de la edición de las revistas especializadas de diversos países; admitiendo incluso, y apoyando, un correo del lector.

Noticias aparecidas en "Zona 84", nº 11. 1985. (Toutain)

La prestigiosa revista italiana "Orient Express" sitúa nuestro libro "Torpedo 1936" de Abulí, Toth y Bernet entre los cinco mejores álbumes de comic publicados en el mundo durante 1984. Los otros cuatro son "A Signal from Space" de Will Eisner, "Le Cimetière des Elephants" de M. Chaland, "Tueur de Cafards" de Tardi y Legrand y "En Pleine Guerre Froide" de Fromental y Floch.

"That Marvellous Black and White"
—Will Eisner

NOW AT YOUR FAVORITE DISTRIBUTOR

TORPEDO 1936
Alex Toth and Jordi Bernet

Written by: Carlos Abulí
Illustrated by: Alex Toth and Jordi Bernet
114 Pages
Published: 1985

Published by: **Carabon communications**
111 East 19th Street
New York, NY 10038

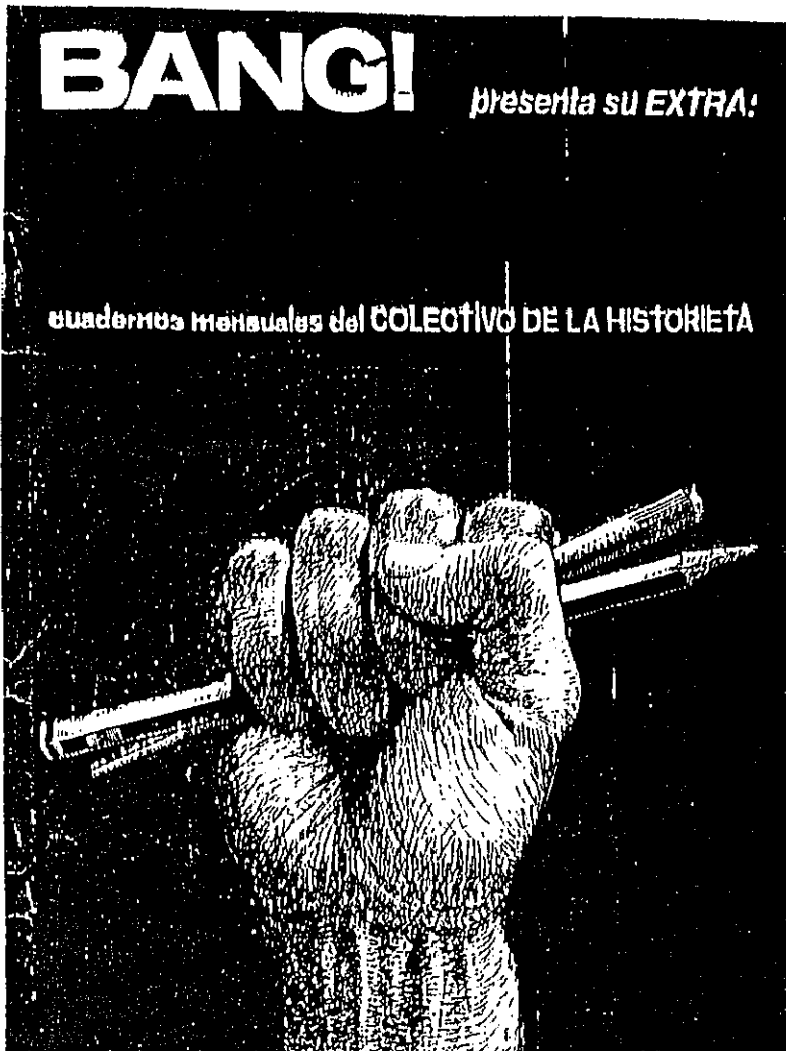
MAIL ORDERS
Send \$8.95 (incl. \$2.00 for postage and handling)
New York residents add \$2.00 for sales tax.
All foreign orders add \$4.00 for air mail postage.
Check or money order only.
NO CASH ORDERS.

DEALER AND DISTRIBUTOR INQUIRIES WELCOME

8



Fotogramas de "Cristal Oscuro", película que podemos considerar como resultado de una imaginaria propia de los últimos tiempos del cómic. Es el resultado de la conjunción de ideas de Jim Henson y Frank Oz, los creadores de "Muppets", más conocidos entre nosotros por "Los Teleñecos", que hacen una mezcla de sus ideas con el personaje de imagen tan popular como es "Miss Piggy" unidos a Gary Kurtz, productor de "La guerra de las Galaxias".



Portadas.
Partes elegidas,
por necesidad de
espacio, de la
revista "¡Bang!".
Revista que inició
el estudio en
"serio", de la
publicación de
cómics en España.

farzane de los
tebeos españoles





Portada de "1984" de Toutain, una de las revistas más populares de nuestro país. Su título se fundamenta en la hipotética idea de la obra de Orwell. Pasado ese año, tuvo que cambiar su denominación en "Zona 84", manteniendo su estructura de contenidos.



UN NUEVO LIBRO DE LA SERIE

CUANDO EL
COMIC
"AIRE"

DEDICADO A UNO DE LOS MAS GRANDES
PROFESIONALES DEL COMIC

EN LIBRERIAS ESPECIALIZADAS
o por correo cumplimentando nuestra
tarjeta de pedido

72 paginas - medidas 22 x 30 cms.

P.V.P. 875 ptas.



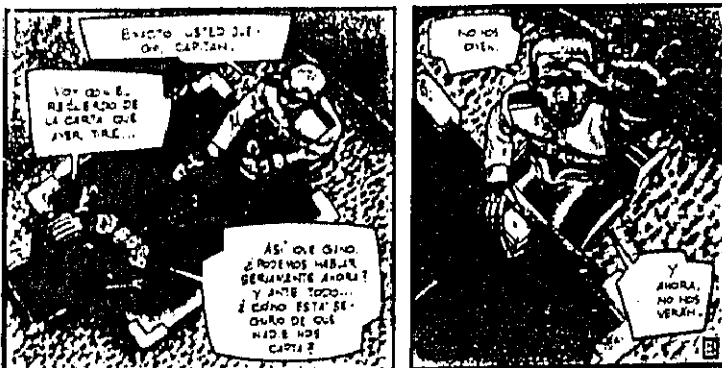
Anuncio publicitario de la obra de Fernando Fernández. "1984".
Toutain, 1980.

Los artistas de cómic se anuncian. Las ediciones de especialistas, con consideración suficiente y público, editan sus obras en cuadernos que son auténticas joyas para los degustadores del género.



"Creatura".
Eleuteri Serpieri.
Toutain. 1989.

Con línea y punto, que aproximan poco a poco la estructura del volumen o de la sombra arrojada o profunda, se nos ofrece una muestra de calidad símil al grabado.



"Re ión extranjera".
Dibujos : Bob Daum.
"Zona 84", 1988.

El trabajo resultante, a color, nos ofrece una composición de gran fuerza debido al trazo grueso de línea y los oscuros definidos y extensos.

21. Cfr. Gubern. Roman. Literatura de la imagen. Salvat. Barcelona 1974.
22. Cfr. Noticias de editorial. Revista "Zona 84", nº 14. 1985.
23. Cfr. Noticias de editorial. Revista "Zona 84", nº 80. 1990.
24. Cfr. Editorial. Catálogo Centro Belga de la Bande Dessinée. Edición, 1990.

COMIC

Policiaco. El dibujante francés Jacques Tardi publica por fin en nuestro país, en forma de álbum, su versión en *comic* de la novela negra *120 Rue de la Gare*, escrita por Léo Malet en 1943.

Calle de la estación, 120 es una de las mejores muestras de brillante y coherente fusión entre literatura policiaca e historias dibujadas. Son 190 páginas en un cautivador blanco y negro dominado por los grises, creando una ambientación perfecta para

introducirse en el París de la II Guerra Mundial, donde se desarrolla una densa trama criminal.

En el número 3 de la Colección BN de editorial Norma se presentó la primera colaboración Tardi-Malet, *Niebla en el puente de Tolbiac*, donde hacía su aparición el detective privado Néstor Burma. Ahora Burma trata de resolver una serie de asesinatos siguiendo las bases narrativas y de trazo marcadas en la anterior historia.

Un *comic* magnífico que por su densidad de guión, rigor ambiental y persona-



lísimo estilo debería ser del agrado de todos los aficionados al género negro.

2 | El "pop" y la figuración: unos años de transformación

En el año 1953 aparece la primera edición de "Eros y Civilización", se avecinan tiempos nuevos.

"... La sola idea de una civilización no represiva, concebida como posibilidad real en la civilización establecida en el momento actual, parece frívola. Inclusive si uno admite esta posibilidad en un terreno teórico, como consecuencia de los logros de la ciencia y la técnica, debe tener en cuenta el hecho de que estos mismos logros están siendo usados para el propósito contrario, o sea: para servir los intereses de la dominación continua. ...uno puede practicar la no represión dentro del marco de la sociedad establecida: desde la mímica del vestirse y desvestirse hasta la

basta parafernalia de la vida activa o pasiva. Pero en la sociedad establecida, este tipo de protesta se convierte en un medio de estabilización e incluso de conformismo,..."

Herber Marcuse. (25)

Próximo los años cincuenta, y dentro de una sensibilización cada vez más acusada ante los fenómenos de la sociedad de consumo, que se van universalizando gracias a la creciente expansión de las comunicaciones, hay una serie de artistas comprometidos con la actividad de las formas estéticas en evolución que intenta romper moldes. Esta actitud, no por supuesto nueva en el quehacer artístico, que consciente o inconscientemente mantiene un movimiento continuo dentro de los fundamentos sociales en los que se apoya, da lugar a un cúmulo de facetas expresivas que son resultado de la vitalidad de un mundo evolucionado y complejo que asimila como símbolos y mensajes de progreso las nuevas formas y las nuevas técnicas,

El cómic, para los artistas "pop", va a entrar a formar parte, como una más, de las estructuras-

producto de una sociedad que crea y consume lo que ella misma produce, absorbiendo y asimilando obras cuyo mensaje primigenio fue el de su originalidad o su impulso ante una civilización que solicita la imagen como parte inseparable de sus propios valores.

Aceptando la definición de obra de arte que nos ofrece Panofsky:

"...como un síntoma de algo más que se expresa a sí mismo en una variedad incontable de otros síntomas o interpretamos sus rasgos compositivos e iconográficos como una evidencia más particularizada de "esto" algo más diferente." (26)

el "pop" podemos aceptarlo como conclusión de múltiples factores externos que le impulsan a nacer.

Si el cómic atrae al "pop", no es tanto por sus temáticas, sino como por sus formas de hacer y su simbología, que participa de un lenguaje del espectador, nace de su propia necesidad y capacidad de visualización, y participa de su educación o

deformación educativa. Y por su propia manera de producción editorial, su destino último queda fuera del alcance del artista, del cual, éste ya no participa, ya que dadas sus características va a ser destinado hacia un consumo generalizado, no individual. El artista entra en la producción manufacturada, en la industria de la serie.

"...cuyo dibujo es, naturalmente pura creación del artista pero cuya facultad de reproducirse en ejemplares más o menos numerosos permite una difusión muy distinta de las acostumbradas reproducciones (más o menos falsas o infieles) de las consabidas obras de arte,"

Gillo Dorfles. (27)

El "pop", a través de Warhol, Olduburg, Jim Dine, Wesselman, etc., no busca el resultado agradable de la composición equilibrada, aunque no lo evita, las facultades de la materia o las normas estilísticas, en la obra no tiene sentido: igual que la filosofía de vida que surge del grito de la juventud del momento, vive siempre el instante. La posible

fugacidad del tema transmite solidez, son símbolos gráficos pero se convierten en emblemas al identificarlos bajo el aspecto de las nuevas materias y al llevarlos sobre una superficie o espacio inambientado o aséptico (el gigantesco tubo de dentífrico de Oldenburg, o su máquina de coser de plástico). Las mejoradas técnicas de la serigrafía, el foto-montaje, las pinturas acrílicas, permiten resultados de imagen rotundos, claros, y, las formas, sacadas de su contexto habitual, se vuelven joyas, fetiches.

"...o Linchenstein que se complace en reproducir, agigantadas y por ello extremadamente turbadoras, las habituales "bandas ilustradas" (cómic-strips de los diarios), no van a la búsqueda de la "bella materia" o de los agradables efectos de color, sino que tratan de evidenciar la eficacia semántica o icónica de estas imágenes de la vida de todos los días que nos engatusan,,,"

Gillo Dorfles. (28)

A lo largo de nuestro siglo, costumbres, formas y

tópicos, son identificables gracias a la naturaleza de cotidianidad creada por los medios expresivos de comunicación. La abstracción no es objeto de la estructura del cómic. , aunque podemos apreciar que la usa siempre que se considera adecuada a una estructura simbólica. Sí que usa la interpretación concisa de la línea, el lenguaje del plano, el trabajo de síntesis en fondos y siluetas. Todos estos factores que podríamos identificar compendiados como "concreción de imagen" para una comprensión más clara, hacen de sus técnicas un elemento a considerar a la hora de la decisión de los artistas por una expresividad de resolución rápida o impronta directa.

La concreción de imágenes identificables con el entorno pero con posibilidades de visualización nueva no nace a modo de "generación espontánea", su origen y significados podemos encontrarlos a través de todos los procesos de cambio que ha ido sufriendo la sociedad del siglo hasta su momento. El "pop" se nos muestra como una necesidad comunicativa de los artistas de su tiempo, resultado de inquietudes pretéritas y soluciones plásticas anteriores de algún modo agotadas. Siendo así, su estudio puede entrar dentro del campo de la semiótica.

"...una Semiótica de la Significación es la desarrollada por la teoría de los códigos, mientras que una semiótica de la comunicación incumbe a la teoría de la producción de los signos. ...es posible(aunque no del todo deseable) establecer una semiótica de la significación que sea independiente de una semiótica de la comunicación; pero es imposible establecer una semiótica de la comunicación independiente de una semiótica de la significación."

Umberto Eco. (29)

La apreciación del movimiento "pop" como crítico y exponente del tiempo que vive, no mengua su relación significativa con otro tipo de manifestaciones gráficas y estéticas que se producen en su momento, y éstas, entre ellas el cómic, con él. Los procedimientos que se aplican a la actuación productiva, sistemas mecanizados y técnicas estandar de impresión, montaje, fotomecánica, la industria en una palabra, crea en las maneras del trabajo plástico un nexo, a veces tenue, pero siempre apreciable. Por otro lado, difícilmente en nuestra época la actuación

de los mecanismos simbólicos reconocibles, usados de forma consciente o no por la actuación artística, son creaciones puras, aunque el artista los considere como autor de su propia obra, y el espectador al que se dirige, bajo su prisma particular, lo mismo: ambos carecen de la panorámica y distanciamiento suficiente para explicar su propia actuación individual.

"...es imposible, en principio llegar a una descripción preiconográfica correcta, o la identificación del contenido primario aplicando nuestra experiencia práctica a la obra de arte."

E. Panofsky. (30)

El cómic, a lo largo de su historia, ha sido una materia viva, exponente de gustos, inquietudes, modas e ideologías, de eso no hay la menor duda, de ahí su capacidad de subsistencia, su fuerza de acogida, su expansión como lenguaje. Pero para mantenerse, ha servido también de catalizador, si acaso inconsciente, pero muchas veces comprometido, de todos estos factores, y en momentos necesarios para su propia subsistencia, se ha renovado a sí mismo.

"...Sobre el significado o contenido.-
 Lo percibimos indagando aquellos
 supuestos que revelan la actitud básica
 de una nación, un período, una clase,
 una creencia religiosa o filosófica -
 cualificados inconscientemente por una
 personalidad y condensados en una obra-
 esos principios son manifestados y por
 lo tanto esclarecidos a la vez por los
 "metodos compositivos" y por la
 "significación" iconográfica."
 E. Panofsky. (31)

¿ Bajo qué aspectos de vida social, cultural,
 económica o simplemente de trasfondo vital se produce
 la estética "pop"? Si hacemos una breve exposición
 de lo que está ocurriendo en los años cincuenta-
 sesenta podemos apreciar el cúmulo de factores que
 están convulsionando al mundo en estos días.

En 1950 comienza la guerra de Corea, el temor al
 comunismo adquiere visos de verdadera fobia, sobre
 todo en Estados Unidos. En el 54 se bota el
 "Nautilus", primer submarino atómico. El fenómeno de
 la T.V. se extiende por el mundo occidental (en el 56

llega a España). También en el 56 surge fulgurante la estrella de Elvis Presley, el "rok and roll", que significa toda una ruptura generacional, la imagen a imitar por multitud de jóvenes americanos, y luego, por otros muchos en todo el mundo. Elvis va a generar todo un mercado económico nuevo a nivel mundial, en el que se demuestra el poder e impulso de los nuevos aires rebeldes que motivan a las generaciones jóvenes. En el 57 Rusia lanza los primeros satélites artificiales, al año siguiente se lanza el primer satélite artificial norteamericano; también en ese año se produce una gran manifestación en Londres contra la bomba atómica; se inicia el movimiento pacifista. A lo largo de los años cincuenta la publicidad tiene una época de esplendor. El "estilo de vida americano" se hace "significante" a través de las imágenes revulsivas y renovadoras de Presley, Marilyn, el movimiento "hippi", el LSD, la droga que era una originalidad en lugar de un veneno, la revolución cubana, Fidel Castro, la coca-cola, los refrescos americanos, todos, son nuevos símbolos de los nuevos tiempos, imágenes que se verán continuadas en símbolos sustitutivos de sí mismos en años sucesivos, ya en los sesenta: los Beatles, los Rolling, que van a arrastrar incluso a los que se

resistieron al rok, sobre todo los primeros; la guerra del Vietnam, la minifalda, la moda por el estudio de los fenómenos Psíquicos, lo paranormal, el psicoanálisis. El "pop" se asienta en las galerías y pronto vendrá la moda por lo psicodélico.

Las estructuras sobre las que se asienta la cultura tradicional se hunden, los jóvenes reclaman sus derechos a nuevos campos de realización. Hay signos de inquietud hacia una nueva espiritualidad, la iglesia católica también los experimenta (Concilio Vaticano II), se despierta el amor por lo natural y la naturaleza, el rechazo a la guerra se junta al producido por unas estructuras caducas y burguesas que no alcanzan a satisfacer las ansias de aires nuevos. Todo esto, proporciona un caldo de cultivo fecundo y abierto en contraposición a lo tradicional de la civilización occidental. En la búsqueda de la "paz" como bienpreciado sobre todo, se imponen los movimientos espirituales de influencia filosófica asiática (cen, budismo, etc.).

"...Los jóvenes occidentales estaban ahitos de "tener" y querían descubrir lo que era el "ser". ... "Uno no es

dueño de los objetos, sino que los objetos se adueñan de uno" repetían."

Rosa Montero. (32)

El mundo occidental vive unos años de dsenfreno y disloque. La idea del presente, verlo en ese instante, se adueña de una generación que todo lo ve a través de la producción masiva de la imagen, del producto manufacturado, del ídolo creado a modo de símbolo espiritual o substitutivo; nace un misticismo nuevo que arrastra indiscriminadamente a creyentes, ateos, intelectuales u obreros, juventudes que en sus ansias no saben dónde les lleva su estrella y que tienen un amplio firmamento para elegir.

"...Pero 'toda' esta embriaguez de libertad tenía mucho de voluntarismo, de disciplina y sacerdocio... vivir en un instante, no ser posesivo, ser sincero y auténtico, carecer de prejuicios, compartir fraternalmente todo, acabar con el antiguo concepto de familia y de pareja, proclamar: "Amo a todo el mundo"."

Rosa Montero. (33)

El descontento en las aulas, el agobio producido por programas anacrónicos y fuera de contexto social externo, del que eran significantes el hacinamiento de las ciudades, la carestía, la falsa apariencia de estado (imperio) próspero, que era incapaz de mantenerse en sus antiguas colonias, va a culminar en Mayo de 1968 en París. Los estudiantes franceses se echan a la calle a levantar barricadas y a reclamar otro estado, otra política, otro mundo; el automóvil, la televisión, la enseñanza, son símbolos putrefactos de una cultura decadente. Y van a ser seguidos por todos los descontentos, radicales, ácratas, anarquistas, revolucionarios e intelectuales. Las protestas van a tener eco en Berlín, Bruselas, N. York, México, etc., el mundo de la juventud, y el no tan joven, se revuelve contra la burocracia y el autoritarismo y bajo un común denominador izquierdista arremete contra toda estructura que amenace con ser inamovible.

El rechazo a la guerra del Vietnam se suma al rechazo de la invasión soviética a Checoslovaquia, no hay diferencias, ya no son ni unos ni otros. En Francia, tan oprobioso es el partido comunista como el presidente De Gaulle. Hay una especie de nuevo

romanticismo que resurge que será apagado poco a poco por la furiosa y rápida sucesión de acontecimientos de la actividad histórica posterior, pero que dejará su huella hasta nuestros días.

"...Comunicar significa hablar sobre circunstancias extrasemióticas. El hecho de que dichas circunstancias puedan traducirse en términos semióticos no elimina su continua presencia en el fondo de cualquier fenómeno de producción de signos. En otras palabras, la significación se confronta con (y la comunicación se produce dentro de) un marco global de condiciones materiales, económicas, biológicas, físicas,..."

Umberto Eco. (34)

En los años a que me refiero, podemos apreciar una serie de factores que, si hoy existe, que lo hacen, lo hacen de forma más "matizada", o al menos, los seres humanos nos hemos habituado más a su presencia, y, entonces, conflúan de una forma más rotunda y doliente sobre una parte de la sociedad, joven en su

mayoría. En esos años, los procesos de comunicación, la utilización del objeto casi, casi, como fetiche simbólico de una actitud determinada, diferenciando clases o estamentos dentro de esa misma sociedad nos lleva, de algún modo, a una forma de ostracismo social en el que el concepto se configura como unidad inamovible: el rico, el pobre, el este y el oeste, el norte y el sur. Carismáticamente nos empeñamos en posturas que hacen compartimentos estancos, individualizados y elitistas en sí mismos, haciendo de la actuación de grupos diferenciados social, cultural, religiosa o económicamente algo diferente, "distinto a". La actividad artística se considera dentro de grupos, subgrupos, derivaciones, formas y modos que se inscriben dentro de factores determinados, dentro de niveles que, por lo general, sólo se diferencian en su economía.

"...Cuando los objetos de uso cotidiano y el ambiente en que vivimos sean obras de arte, entonces podremos decir que hemos alcanzado el equilibrio vital."

Bruno Munari. (35)

El "pop" es reflejo de unas formas y unos modos de

actuación de una época que, adoradora del progreso y de la técnica, se ve en cierto modo sin rumbo. El mundo es absurdo, sin sentido, y adora al fetiche producido por él mismo: adora al electrodoméstico, a su imagen reproducida, a la máquina, a la lata de conservas y la bolsa de palomitas, hasta el alimento se "fabrica, y el hombre acaba dominado por todos estos elementos que, sin embargo, son el resultado de su esfuerzo y de su lucha por la propia existencia. El tiempo es finito y hay que concentrarlo también, para poderlo apurar al máximo.

"...es indudable que en nuestra época, más que en épocas precedentes, la obsesión del "tiempo" - ya sea como duración o como coeficiente de un continuum espacio temporal - se ha hecho urgente y no debe extrañar el hecho de que el arte refleje sus motivos y sus afanes."

Gillo Dorfles. (36)

El cómic, para el artista "pop", en sus formas de actuación ante la sociedad por ella producido, pertenece a ese tipo de "objeto" de consumo que

edulcorando filosofías o idearios, obnuvilan la mente y ensueñan al espectador-lector perdiéndole en una fantasía que le aleja de la realidad cotidiana y de su propia mediocridad. Pero a su vez, es receptor de factores técnicos propios al quehacer artístico, resultando una proposición de lenguaje que es para una mayoría.

Lo editado, lo impreso bajo cualquier forma, tanto como imagen de producto manufacturado, por publicidad, como las imágenes que adquieren connotación de símbolo y se hacen populares, estrellas del mundo del espectáculo, o aquellos que por un motivo u otro destacan por su actividad de cara al público, son motivo de especulación plástica para los artistas "pop". Su temática pone de manifiesto lo habitual, lo "naturalmente" observado y cotidiano dentro de lo considerado medios de comunicación, de la publicidad, Pero bajo otro aspecto, un aspecto "chocante", bien individualizado como "objeto", o bien realizado bajo una apariencia que lo sitúa bajo una "luz nueva", de un color, o de una composición de "choque"..

"...El término "Pop art" hace referencia a la expresión inglesa

"popular art", propuesta en 1955 por Leslie Fieldler y Reyner Banham. La expresión se refería a un amplio repertorio de imágenes populares integrado por la publicidad, la televisión, el cine, la fotonovela, los "comics", etc., es decir por el repertorio icónico de la cultura urbana de masas."

Simón Marchan. (37)

El mundo de la calle, cada vez más desasosegador gracias al cúmulo de anuncios, de productos manufacturados ofertados, de simbolismos y mensajes dirigidos en un sentido u otro, alcanza tal intensidad e importancia para el hombre de hoy, inmerso en él, que, a través de los ojos del artista, hombre de su tiempo, va a adquirir personalidad propia.

A caballo entre finales de los cincuenta y principios de los sesenta, la tendencia pictórica más seguida era el informalismo. También surge el "op-art", sobre todo desarrollado en Estados Unidos, que se identifica en medios por "new-dada" por posibles

afinidades con aquel movimiento, no por supuesto por la carga de pesimismo o negativismo que caracterizó a aquél, consecuencia del espíritu derrotista provocado por los efectos de la primera guerra mundial, ya que el "op" se basaba más en los resultados de la experimentación, efectos ópticos, manejo de posibilidades de la electricidad y el magnetismo, buscando más el efecto plástico que cualquier tipo de fetichismo simbólico y temático, elementos propios del "pop".

"...Se suele señalar a Robert Rauschenberg y a Jasper Johns como los dos iniciadores de la tendencia "pop" puesto que muchos se inclinan hoy a considerarles como los continuadores de la pintura de acción de Pollok y de Kooning."

Gillo Dorfless. (38)

A su vez, la adopción de tiras y personajes, así como de las imágenes onomatopéyicas del lenguaje del cómic por parte de artistas del "pop" va a ser una especie de reconocimiento de éste como lenguaje realmente popular, sino habitual, de los medios de expresión gráfica y de comunicación visual. Las distintas

acciones que a lo largo de los años sesenta se suceden en distintas partes del mundo: salones, exposiciones, actos culturales en relación con el medio, etc., acabarán de afianzar ante la opinión pública al cómic como elemento expresivo de nuestra cultura.

En distintas partes del mundo, el grito de los estudiantes franceses de 68 va a trastocar muchas formas de expresión, y el cómic no se libra. De momento, no coincidirá con formas del "pop" pero sí se empezará a entramar dentro de su manera crítica.

"...El mayo francés, que una caja de resonancia juvenil prolonga y propaga en todas las comarcas de Europa, no deja inmune al cómic italiano. La protesta, el rechazo de esquemas usurados, la obligación de la "imaginación al poder" y de destronar vetustas formas de entretenimiento, contribuyen a mover el apático estado del cómic "made in Italy".

Claudio Bertieri. (39)

El cómic absorbe, es campo a abonar y está siempre dispuesto. Conclusión de distintas influencias:

plásticas, literarias, ideológicas, el cómic recicla en sus páginas las inquietudes de distintos sectores sociales más o menos implicados en las inquietudes de la época. Una filosofía de vuelta a lo natural, de búsqueda de los orígenes, de héroes que buscan un ideal románticamente solicitado ante el tecnicismo e insularidad social y política del momento, prolifera. Autores afincados en campos de la creación imaginativa literaria son descubiertos para las páginas dibujadas. Ejemplos hay varios, destacable el que nos ofrece Ray Bradbury con sus "Crónicas marcianas" (1950), obra fantástica, lírica y crítica al mismo tiempo, de terrible pesimismo, que afronta el tema de una hipotética colonización de Marte por los seres humanos. Obras posteriores de Bradbury: "El hombre ilustrado" (1951), "fahrenheit 451" (1953), llevada al cine por Truffaut, y otras más, forman una obra de gran contenido poético y enorme pesimismo reflejo de la época, Y es llevado al cómic adaptado para los comics_book de la E.C. (weird Fantasú) dibujado en principio por Wallace Wood.

"...con su desconfianza a la marcha humana hacia el futuro; de ahí que la nostalgia hacia un mundo desmaquinizado

constituya una de sus constantes temáticas, y de ahí que el respeto a los desbordamientos juveniles de la imaginación se convierta en fuerza nutritiva de su aliento lírico.

Javier Coma. (40)

Los comic-books se desarrollan a lo largo de los años cuarenta y se popularizan en todo el mundo. En estos años dieron al lenguaje del cómic una variedad infinita de personajes humanos y antropomórficos. Toda aquella producción admitió todo tipo de variantes, tanto en dibujo realista como en el grotesco de carácter cómico. La forma de edición del comic-book popularizó el relato de una sola entrega y, aunque los temas se relacionaran con mundos de fantasía, cerrados y limitados a un determinado ámbito, el lenguaje y la filosofía de los personajes tendía a la identificación y reflexión directa o indirecta con el mundo del lector.

El caso de la serie "Pogo" de War Kelly es sintomático de la absorción de ideología por parte del cómic. "Pogo", "nacido" en 1942 como personaje de una historieta llamada "Alber Takes the Cake" en el primer número de "Animal Comics", donde existe un

niño de color, un caimán, Albert, y el opossum Pogo, evoluciona a lo largo de los cuarenta y se ve representada sólo por las figuras antropomórficas de la representación animal; Dan Noonam es el dibujante de estos tiempos.

En 1948 "Pogo" llega a la prensa, los momentos son coincidentes con la caza de brujas del senador Maccarthy; hay comentarios en la serie tales como: Albert-¿Estás solo? ¿Te han seguido?; Pogo- ¿Quién, el FBI?; o, Pogo- ¿ya has descubierto al criminal?, Owl- Quizás ha sido uno de estos átomos, son tan pequeños que nadie consigue verlos.

Esto nos demuestra la identificación de los creadores del cómic con su época. Las creaciones más o menos dislocadas de Kelly continúan hasta el 75, y toda su parafernalia se ve imitada por el constante enfrentamiento de lo considerado ¿sueño americano¿ con la realidad chocante y cruda.

Las siglas E.C. que se mencionan anteriormente con relación a Ray Bradbury y el cómic, pertenecen a una compañía de ediciones que a la muerte de Max C. Gaines, pionero de los comic-books, realmente su

creador, pasa a manos de su hijo William. La Educational Comics, a impulsos de éste, y a lo largo de ocho fructíferos años, va a revolucionar el mundo de la edición temática del cómic.

Después de múltiples experiencias, la E.C. se centra en tres facetas narrativas: fantasía, crimen y terror. Las ediciones de la época son ya historia y mantienen su popularidad hasta nuestros días. Albert B. Feldstein, Wallace Wood, Joe Orlando y Al Willianson escriben y dibujan formando una multitud de seguidores. Revistas como "Weird Fantasy", (donde aparecen las obras de Bradbury), "Crime Suspense Stories", "Shock Suspense Stories", etc. son revistas que comienzan a resultar duras y difícilmente digeribles para muchos sectores conservadores americanos.

La visión cruel del mundo es frecuente en las narraciones que presentan las respectivas ediciones. Es raro el desenlace justo, y el destino siempre es cruel. Las historias de ciencia ficción y fantasía fueron logros verdaderamente artísticos. Obras de Wells, Julio Verne, Bradbury, y otros muchos creadores de fantasía se hicieron dibujo a través de las páginas del cómic. Pero fueron realmente las

historias de horror las que hicieron populares las publicaciones y desarrollaron una afición en el público por los comics de la E.C. y, paradójicamente, las que acabaron con su esplendor.

"...Fueron los títulos de horror los causantes verdaderos de toda la emoción pública, todo el amor, toda la devoción, todos los problemas. Los comics de horror hicieron un rey de la E.C. y los comics de horror la destronaron también."

Dennis Wepman. (41)

En 1954, un psiquiatra austríaco, Frederc Wetham, publica "The seduction of the innocent", panfleto en el que ataca a los comic-books y les hace culpables de muchos de los males de la sociedad actual.

Las "madres americanas" piden una investigación al comité del Senado sobre delincuencia juvenil, buen número de psiquiatras testifican en contra de los comics en general, la encuesta se sigue en toda Norteamérica, estaba en tela de juicio el derecho a una libertad de prensa y, sobre todo, el derecho de

una juventud a elegir sus gustos y a entretenerse a su manera. El Senado no toma una decisión y una autonombra da Asociación de Editores se arrogan los derechos de convertirse en censores y directores del buen gusto, promulgándose un "código de los comics" destinado a velar por las buenas costumbres, que dicta una serie de normas y reglas conservadoras que dan al traste con las ediciones de la E.C.. En el 55, la E.C. no edita más que "Mad". Son signos de los tiempos que corren y de la lucha generacional.

Hechos así se dan en estos años, pero son más un revulsivo potenciador de un lenguaje que un restrictor de él. El cómic es un medio expresivo imposible de separar de nuestra cultura. Lo sinónimamente "contracultural" surge en distintas facetas activas, y, el cómic, tiene la suya; el "underground", contra norma, sin reglas, pero con un apoyo fundamentado en la imagen y el lenguaje popular, habitual al medio urbano. La expresión humana conlleva una carga libertaria intocable e indeformable: la imaginación.

"...El hombre adquiere las facultades de atención, memoria y juicio. Llega a

ser un "sujeto" consciente, pensante, engranado a una racionalidad que le es impuesta desde afuera. Sólo una forma de actividad del pensamiento es "dejada fuera" de la nueva organización del aparato mental y permanece libre del mando del principio de la realidad: la "fantasía" está protegida de las alteraciones culturales y permanece ligada al principio del placer."

Herbert Marcuse. (42)

El "pop" es una manifestación, conclusión drástica y crítica, empírica si se quiere, de una sociedad consciente de la carga simbólica abusiva que recibe a través de su entorno habitual. El artista "pop" manifiesta su nombre y hace gala de su imaginación para hacer ostentoso y manifiesto el efecto de agresividad, manipulación y poder del objeto-fetiché sobre una sociedad que se nutre y vive de él. La crítica mordaz es manifiesta, y la manipulación compulsiva de la imagen como base fundamental de unos conceptos "antinaturales" y dislocados de la esencia lógica de la vida, el tiempo y el sosiego, nutren a esta misma sociedad, "redescubriendo", en contra de

sus propios males, los símbolos que ella produce.

Y el cómic, otro de los factores expresivos de la sociedad, juega a lo mismo o se siente imbricado en los mismos problemas.

"...podemos verlo incluso en áreas muy alejadas de las manifestaciones de agresión más familiares, como por ejemplo, el estilo de la publicidad e información en los medios de comunicación de masas. La repetición permanente es característica: una y otra vez los mismos anuncios comerciales con los mismos textos o imágenes radiadas o televisadas; una y otra vez los mismos "clichés" lanzados por los comentaristas e informadores: una y otra vez los mismos programas y declaraciones de principios profesados por los políticos."

Herbert Marcuse. (43)

No en vano la mayoría de los artistas característicos del "pop" proceden profesionalmente del mundo de la

prensa gráfica o la publicidad. El fenómeno publicitario, desbordante de actividad en los años cincuenta, adquiere profesionalidad, escuela, en los sesenta. El producto no se vende porque sí, hay que ofrecer su imagen a través de cualquiera de los medios de comunicación existentes.

Y la imagen, adquiere entidad propia, popularidad, gracias precisamente al medio comunicativo. Si no hay publicidad no hay venta; si no hay promoción, oferta al público, conocimiento, no hay arte posible que pueda sobrevivir enfrentado al mercado de oferta y demanda, y, los resultados, son consecuencia de la aceptación de la promoción del producto. Se crea el símbolo necesario a una sociedad en la que el significado, la apariencia, supera en posibilidades a la propia naturaleza del producto.

La visión que del mundo circundante tiene el artista "pop" es expresionista, critica sus maneras y modos mediante la exposición de sus símbolos y bajo un prisma sardónico y mordaz en el que prima lo que percibe de alienación, autocomplacencia y automatismo en la actuación de sus conciudadanos.

No hay diferencia de concepto en el cómic de su tiempo, y las imágenes rotundas y llamativas del "pop", al ser parte de un manifiesto roturista, preciso y esquemático de su tiempo, confluirán en la síntesis de lo que el cómic recibe diariamente: las vivencias y necesidades imaginativas de sus contemporáneos.

El "pop" fue conclusión, en sus conceptos de forma, de anteriores reflexiones y experiencias artísticas que aparecían en cierto modo agotadas, pero que, sin embargo habían ofertado soluciones visuales nuevas en su momento. Según Dorfles, se deben precisamente alas corrientes concretistas el hecho de que haya podido efectuarse una franca renovación de la pintura y de la escultura en nuestro siglo.

"...La palabra "concreta" en lugar de "abstracta" para indicar un arte distintamente no figurativo y claramente geométrico, fue utilizada por primera vez por Van DoesBurg y de ella se valió Kandinsky para designar sus obras,..."

Gillo Dorfles. (44)

Se aprecia que la inquietud por la búsqueda de relaciones cromáticas puras, de formas geométricas concretas y definidas, sin ninguna relación con el mundo real, está ya en los componentes del grupo holandés de "Stijl" (Van Doesburg). Esta "manera" de aceptación plástica va a ser posteriormente "redescubierta" por el "pop" y otras corrientes.

"...En los años en torno a 1950 pareció evidente que el concretismo como tal,...es decir como continuación del concretismo de Van Doesburg y de Mondrian y del de Vondemberge y Vantougerloo, se hallaba en plena agonía. Sus exponentes más interesantes habían pasado a otras experiencias o se habían liberado de su excesivo rigorismo."

Gillo Dorfles. (45)

El "pop" muestra, capacita y permite una simbología que, si en principio "choca", se hace posteriormente bandera de grupos integrados, rupturistas de lo habitual, contrarios por concepto y por visión a las formas de sociedad admitidas. Y parte de sectores

cultos e inquietos de esta sociedad van a acoger como estética definitoria, sinónimo de modernismo expresivo, la actividad concienciada de los modos y maneras del "pop".

El acto definitorio de "hacer", de componer o crear de acuerdo al medio, manifestándose mediante temáticas y motivos que les suceden, inquietan o asombran, es decisión de los creadores que se ven involucrados por el devenir y la actividad de los factores múltiples que impulsan su propio tiempo. Los autores de cómic recogen la posibilidad gráfica, lo que se entiende, o promete ser comprendido, lo habitual, y, cada cual, lo adecúa a su propia manera o forma de interpretar la imagen.

"...La imagen está motivada por la representación abstracta de la mano, pero al mismo tiempo es efecto de una decisión cultural y como tal requiere una recepción adiestrada para que se la perciba como imagen de dicho objeto. "La semejanza se PRODUCE y debe APRENDERSE (Gibson, 1966)...."

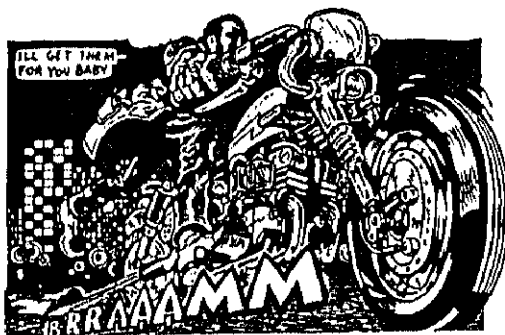
Umberto Eco. (46)

De acuerdo o en desacuerdo, los creadores de cómic viven de un trabajo que es interpretación de fenómenos reales, sociales o técnicos, que influyen en el público que sigue su trabajo, que lo encontrará interesante o no según su talante y medio activo en su momento. Este público, que necesita resultados, recibe la influencia de las formas que la propia sociedad, de la que es miembro activo, reinventa para él.

El cómic underground, revulsivo en su momento, significó lo anticultural, pero adquiere el atractivo que mantiene hasta hoy nutriéndose de la cantidad de imágenes y símbolos propios a lo que es hoy hábito dentro de una cultura urbana, y, en general, toda una generación de nuevos creadores de cómic reflejan en sus realizaciones la estética de la nueva imaginería creada por el "pop".



Viñetas de Skip Williamson.
"Bjou Funnies" nº1.1968.



Pictograma de "Trashman".
nº2 "Subvert Comics". 1972.



Andy Warhol. Las series realizadas bajo condiciones de fotomontaje permiten a los "pop" una variedad de planteamientos plásticos distintos sobre el mismo tema.



Montaje de Rauschenberg. Talisman. 1958. La unión de fotografías, objetos dispares, letras de anuncio, marcas en general, símbolos, etc., conjugados de forma dispar, heterogénea, desarmónicamente, con la intención de producir una "inquietud", es actividad propia a artistas "pop".



"I know you must feel, Brad..."

Roy Lichtenstein.

Oleo sobre lienzo. 168 x 96.

1963.



"Popeye".

Roy Lichtenstein.

Oleo sobre lienzo. 106 x 142,2.

1961.

Portada de cómic-book de la E.C.. En ella, se aprecia la mención de una adaptación de la obra de Ray Bradbury.



Los Beatles, que constituyen la explosión musical más vital de los años sesenta. Su música se hace totalmente popular y va a ser seguida en todo el mundo convirtiéndose en símbolo de toda una generación.





Fragmento de plancha dominical de "Pogo" (1967). Copyright herederos de Walt Kelli. Diálogos que manifiestan inquietudes que están en la gente común, de la calle.



El hombre alcanza la Luna, un logro de la ciencia de su tiempo que, paradójicamente no encuentra solución para las nuevas inquietudes. Los movimientos juveniles de vuelta a la Naturaleza y la defensa de los recursos naturales de la Tierra está en la mente de los más intelectualmente inquietos.



Graham Ingels. Ilustración de portada de comic-book de E.C. "The Haunt of Fear". (1952).



Viñeta de Jack Davis, de la misma publicación anterior. (1953).

Los comics de la E.C., en su faceta de terror, sobre todo, revolucionan sensibilidades y producen seguidores a lo largo y ancho de todo el mundo.



Viñetas y composición
de Richard Corben.

"1984" (1976)

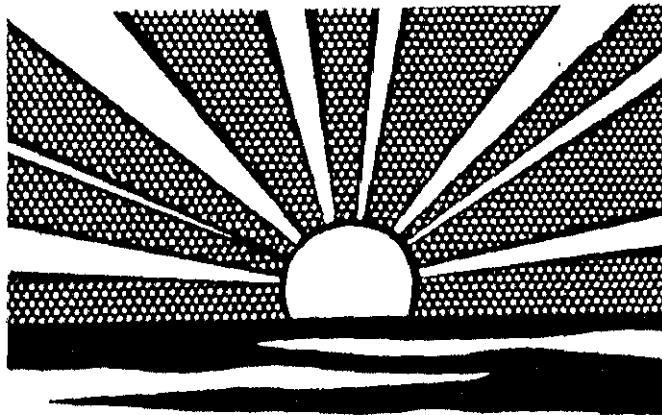


La técnica de la
aerografía es usada
para proporcionar un
naturalismo veraz en
las imágenes.



Página de "Ranin", de Frank Miller.
Comic-book de la D.C. (1963).

la simplicidad de la línea, resuelta mediante trazos rápidos, si acaso rústicos, se amolda al tipo de composición y encuadre haciendo de la página un llamativo cartel



Liechtenstein.
Sunrise. (1965).





Fernando Fernandez.
"Zora", en "1984".
(1980).



Frank Thorne.
"Ghita", en "1984".
(1982).

El barroquismo de la composición presta un cierto aire de modernidad "pop" a las imágenes.

25. Cfr. Marcuse. Herber. Prólogo a la edición de Vitage. París 1961. "Eros y civilización". Enlace. Seix Barral. Barcelona 1968.
26. Cfr. Panofsky. E. "Estudios sobre iconología". Alianza Universidad. Madrid 1965.
27. y 28. Cfr. Dorfles. Gillo. "Ultimas tendencias del arte de hoy". Labor. Barcelona 1965.
29. Cfr. Eco. Umberto. "Tratado de semiótica general". Lumen. 1988.
- 30, y 31. Idem. Panofsky. E. "Estudios sobre iconología". Alianza Universidad, Madrid 1972.
32. y 33. Montero. Rosa. Artículo "El ruido y la furia". Diario "El País". 1990.
34. Idem. Eco. Umberto. "Tratado de semiótica general". Lumen 1988.
35. Cfr. Munari. Bruno. "El arte como oficio". Labor. Barcelona 1965.
36. Idem. Dorfles. Gillo. "Ultimas tendencias del arte de hoy". Labor. Barcelona 1965.
37. Cfr. Marchán. Simón. Del arte objetual al arte de concepto". Akal. Madrid 1988.
38. Ivid. Dorfles. Gillo. "Ultimas tendencias del arte de hoy". Labor. Barcelona 1965.
39. Cfr. Bertieri. Claudio. "Hª. de los comics". Toutain. Barcelona 1982.
40. Cfr. Coma. Javier. "Crónicas marcianas: expedición a los comics". Revista "1984". Toutain. Barcelona 1983.
41. Cfr. Wepman. Dennis. "Los comics de la E.C. Ciencia ficción, ciencia ficción, crimen y horror". Hª. de los comics". Toutain. Barcelona 1982.
42. y 43. Idem. Marcuse. Herber, "La agresividad en la sociedad industrial avanzada". Alianza. Madrid 1971.
44. Ivid. Dorfles. Gillo. "Ultimas tendencias del arte de hoy". Labor. Barcelona 1965.
45. Ivid. Dorfles. Gillo. "
46. Ivid. Eco. Umberto. "Tratado de semiótica general". Lumen 1968.

3 | Las técnicas de trabajo

Llevar a la práctica la realización de un cómic, requiere una serie de conocimientos que implican las distintas técnicas en uso para la producción gráfica. Ante la ejecución de la obra, el artista de cómic utiliza todos los recursos posibles que le permitan un resultado final aceptable. Todas las técnicas relacionadas con el dibujo son aplicables, y sólo limitadas por el tipo de edición o sistema de reproducción que se vaya a utilizar. En realidad, toda la problemática se reduce a dos apartados básicos: los que se refieren a la ejecución de los dibujos, su estilo o forma de hacer, y los que se refieren al montaje.

El dibujo, fuera del estilo personal o manera propia a cada cual, tiene siempre unas formas de trabajo, técnicas, que, según el material empleado, ofrecerán unas posibilidades u otras: dependiendo del tipo de soporte, plumilla, pincel, estilógrafo, etc., el efecto plástico resultante. El tratamiento de la superficie por medio de la línea, el claroscuro o el color, el modo de tratar estos elementos, nos lleva a

toda la problemática que implica cada uno de ellos.

El otro factor que podemos considerar técnico en el trabajo del cómic es el montaje. Un cómic es el resultado de la unión de las distintas escenas, secuencias, y de los demás elementos que le son propios: textos, pausas, símbolos; luego en su realización, confección, se tendrá que tener en cuenta el modo en que estos elementos se traman o unen para la obtención de un resultado final coherente. En cierto modo, el montaje en el cómic es similar al cinematográfico, aunque sí permita una mayor libertad de movimientos. Por supuesto, el cómic utiliza un más reducido arsenal de material de montaje del que utilizaría el cine, habida cuenta de que en el cómic se empezaron a usar procedimientos que, popularizados por el cine, se hicieron lenguaje común entre los nuevos creadores, y que ofertaron un campo experimental para el montaje cada vez más amplio. (Ruptura de viñetas, fragmentaciones, difuminados de límites, etc,)

En conjunto, el problema fundamental y permanente a la hora de la realización de un cómic es la adecuada composición de sus elementos, que ofrezcan una imagen comprensible y una estética de acuerdo a las motivaciones de su autor.

En las siguientes páginas, intento analizar los elementos que, siendo parte integrante de técnicas generales del dibujo y de la representación gráfica, toman o adquieren naturaleza especial dentro de las realizaciones del cómic. Aplicaciones propias a los modos de trabajo que el cómic utiliza y que adquieren un sentido de actuación que les confiere unas características propias e identificables sólo con su medio.

En tiempos, podría haber sido un "recortable", de aquellos que se montaban, pero es una página doble, algo que se compone en función de una comprensión general.

Milton Caniff.



3:1—La línea y la mancha

La línea, trazada con intención imitativa que tenga como resultado una forma, es fundamento del dibujo, siendo base representativa de la inventiva abstracta de la mente humana, la aceptamos como símbolo. Aquí, no pretendo entrar en sus definiciones, sí en su forma expresiva, significados y manejo con respecto al lenguaje que me ocupa.

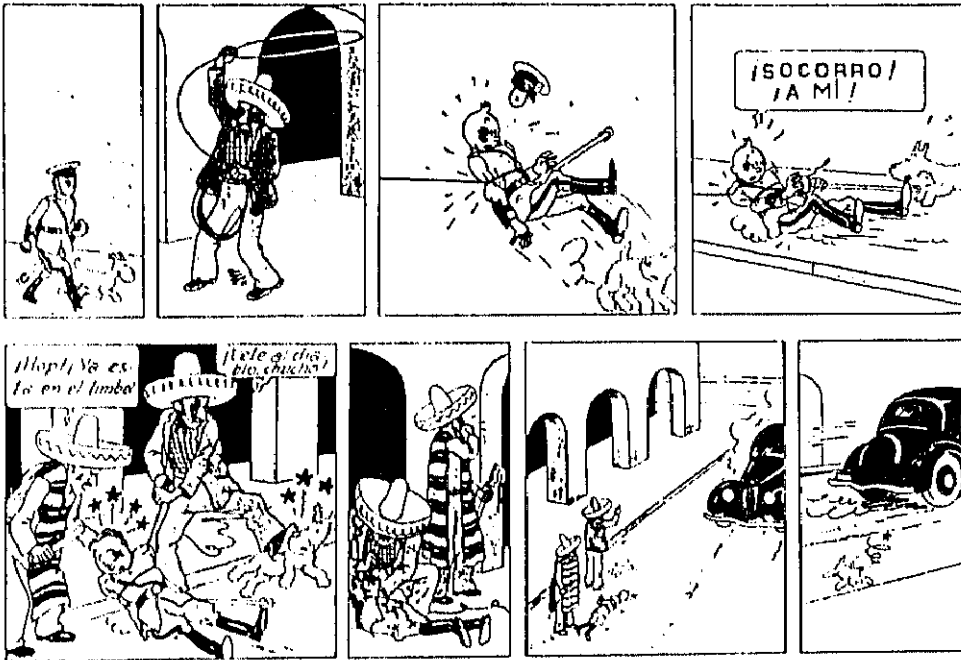
En el cómic, la línea tiene una doble función: como base de la representación del dibujo y como límite simbólico de la separación de secuencias o de espacios y textos. También se convierte en trazo cinético cuando acompaña a los movimientos de las figuras representadas.

Siguiendo un proceso de trabajo normal, cuando el resultado del cómic va a ser sólo lineal, nos encontramos que, abocetado a lápiz, con más o menos prolijidad en el detalle, el artista se dispone a pasar a tinta. Normalmente, el modo de trazo en la línea, sea ésta a plumilla, rotring o pincel, ya va a dar un carácter a la imagen. En los primeros tiempos

del cómic, los artistas del medio manejaban la línea bajo conceptos que podemos considerar clásicos, fundamentados principalmente en el tipo de herramienta usada. La plumilla, caña o pincel, permiten un trazo que en sí mismo, al variar la intensidad de la presión sobre el soporte, dejan una huella más o menos intensa en anchura. De esta forma, la línea en sí misma adquiere un "ritmo" que, si está bien dosificado, puede enriquecer la imagen representada, dándole una mayor comprensión de carácter en la intención del artista: suavidad, levedad, tensión o fuerza, etc.. Ejemplos de dibujo en cómic aplicando esta característica de la línea, ya clásicos, son Foster, Hogart, Caniff, Eisner, etc.

Según el estilo de trazo que impere en el creador, éste, usará el tipo de material más adecuado al pasar a tinta. En la actualidad, el estilógrafo, el "rotring", se ha generalizado, aunque algunos lo usan como base para una posterior utilización de la plumilla, para perfilar o destacar mejor algunos rasgos o para rallar objetos sólidos que tengan carácter de material resistente. El pincel, si se maneja bien, es la herramienta de la que se puede sacar más partido en la realización de la línea, por su posibilidad de ensanche o contracción del trazo.

El desarrollo de los estilógrafos (sistemas Rapidograf-Rotring) trajo consigo, en los trabajos de línea, una mayor rapidez de ejecución en detrimento de la "calidad" en la línea. Por supuesto, fue beneficioso por su limpieza, para una mejor comprensión de los originales al ser tramados, etc., y propició un mejor trabajo dentro de la tendencia que denominamos "línea clara".



Si la línea es un factor determinante de la forma, el claroscuro nos determina el "peso" final de la composición. Una valoración previa a la realización final del cómic que cualquier artista realiza, es el estudio de la colocación de las "masas" más pesadas, los negros y grises intensos que determinan la atención en oposición y contraste con los blancos, y

esto, se realiza normalmente una vez situadas las líneas generales, más o menos concisas, del dibujo.

Dentro de las múltiples formas de acometer un trabajo de cómic, valoración de las posibilidades de los distintos elementos, espacios, textos, realización del dibujo más o menos acabado a trazo, etc., lo normal, iniciado el proceso de la tinta, y en una fase que podemos definir como intermedia entre línea y acabado, es ajustar el claroscuro. Esto se suele llevar a la práctica mediante una valoración simplificada de los espacios ocupados por el blanco y el negro, olvidando valores intermedios o gradaciones para una fase posterior y más detallada de acabado.

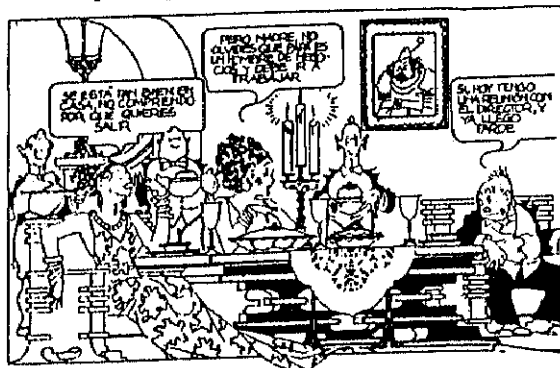
En la valoración de los distintos matices de claroscuro cada artista tiene su estilo propio, y proporciona a su trabajo el carácter individual correspondiente, aunque sí se suele tener como norma mantener el máximo de simplicidad.

Dentro del cómic de intención o imitación realista, la fase de trabajo a tinta, paso siguiente al previo boceto a lápiz, más o menos detallado o específico, es la más compleja, la más difícil, y la que

demuestra la profesionalidad de su realizador. Aunque no es norma, lo más frecuente es comenzar a cubrir las "masas" en superficies de negro bien diferenciadas, en ocasiones, ya se ha iniciado una descripción básica a línea, incluyendo en la superficie tintada los tonos intermedios que tengan peso en la forma. El blanco y negro en oposición dan la posibilidad de mantener un "equilibrio" compositivo, hay artistas que comienzan por la colocación de todos los negros de la plancha, después, el trabajo a línea sobre el dibujo a lápiz irá definiendo y construyendo las formas y, como fase final, se recurrirá al trazado de las medias tintas, el claroscuro por medio del punteado, rallado, tramado o raspado de superficies, o acudiendo al gris directo obtenido por medio de mezcla. Este proceso es frecuente, pero puede ser alterado, todo depende del ejecutante y de su destreza o forma de trabajo.

La línea construye la forma en el cómic, pero para la obtención de un resultado armónico de ella, se ha de tener en cuenta el efecto que produce la aplicación de grises y negros.

Viñeta de
Bringing up
father, por
McManus.
remoto
implantador
de la línea
clara.



3: 2— Punteado, rayado y tramas

El claroscuro en el cómic identifica dos tipos de posibilidades: la que puede proporcionarnos un juego de "calidades" de superficie (aquéllas que enriquecen un dibujo a línea por medio del acompañamiento de grises o rallados), y la que nos proporciona la sensación de volumen o profundidad (trabajo de las superficies por degradación más o menos trabajada de los tonos de gris). Ambas formas de trabajo implican unas técnicas de "mancha" propias al dibujo de pluma o de pincel. En busca de resultados, el artista utiliza en esas técnicas materiales de toda índole, manufacturados o de su propia cosecha adaptándose en sus necesidades a su propia personalidad.

El trucado de plumas y pinceles, el uso de cañas o palillos, lo mismo que tejidos de trama sobresaliente y rugosa, cepillos, materiales que permitan que manchados en tinta dejen marca, son frecuentes entre los profesionales del medio. Lo que importa es el resultado final, y poco o nada el material empleado para conseguirlo.

Llamamos punteado a la superficie resuelta gráficamente mediante la imagen del punto repetido, y más o menos unido entre sí. Desde siempre, el trabajo mediante la marca del punto, separando o "apretando" su representación hasta conseguir sensaciones visuales de grises más o menos intensas, ha sido usado por la mayoría de los artistas del medio. Aunque resulta una técnica laboriosa, ofrece grandes posibilidades visuales. Es propio para ambientar superficies que se consideran demasiado "neutras", o para conseguir efectos volumétricos en las formas curvas o esféricas, o para simular la existencia de líneas perdidas en la profundidad de la escena.

Se considera rayado a la superficie cubierta visualmente de líneas más o menos paralelas entre sí. Un rayado, más o menos homogéneo se realiza en función similar a lo anteriormente dicho con el punteado, aunque, normalmente, tiene un mejor tipo de adecuación a la representación variable de superficies. Mediante rayados cruzados o superpuestos con distinta dirección, a modo de red, se consigue lo que denominamos "trama", superficies que nos sugieren la apariencia del gris. La variedad en el grosor de línea y su distinta aproximación, proporcionan distintas posibilidades en el resultado.

Tendremos que considerar que la "trama" no se obtiene tan sólo por la superposición de rayados, ya que cualquier forma, visualmente pequeña y repetida uniformemente sobre una superficie nos ofrece la posibilidad de una apreciación del claroscuro o gama de grises. Y aunque las más frecuentes son las realizadas por medio del cruce de series de líneas paralelas, las que tienen como base el punto, el círculo, la línea de trazos alternados, etc., sirven igualmente al profesional para conseguir el efecto del "gris". Hoy, la trama mecanizada, que se emplea recortando en busca de la forma, pegada o superpuesta, es normal en el trabajo de cualquier ilustrador o dibujante de cómic.



Antonio Hernández Palacios.

Consecución de un "ambiente" en claroscuro por el tratado de las superficies que identifican el material.

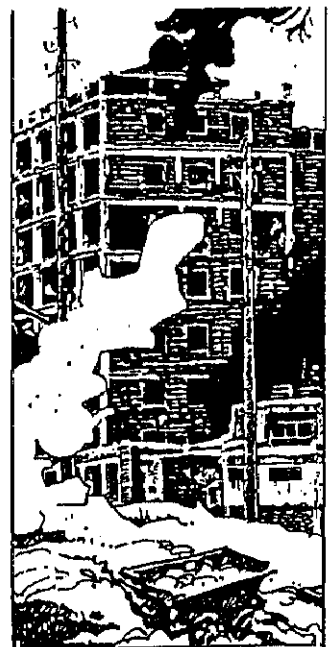
Ejemplos de tramas manuales.



"Rir Kirby", "Amenaza perfumada" de Yohn Prentich.



Viñetas de "Río Manzanares" de la obra "La guerra civil española" de Antonio Hernández Palacios.





Alberto Breccia. "Mort cinder".
 Uso de la "trama mecanizada" para
 destacar la imagen. Las figuras
 quedan ambientadas sobre un fondo
 indefinido que, a su vez, las
 destaca.

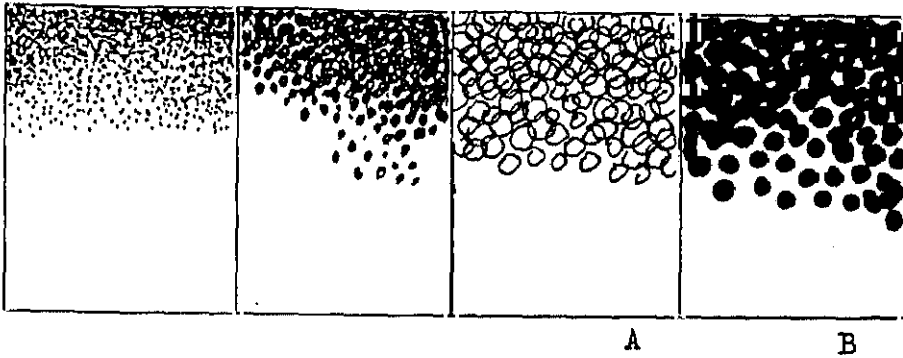
3:3—El pluma y el directo

Dentro de los profesionales de la ilustración y el cómic, se denomina al dibujo en blanco y negro, línea o mancha, como un "pluma". Cuando ese dibujo, además de blanco y negro, está hecho con grises de distintos tonos, aplicados con pincel, en aguada, o procedimientos sustitutivos como aerógrafo o spray, se le denomina "directo". Dentro de los sistemas de reproducción, "un pluma" es lo más simple, y por consiguiente, más barato de reproducir, con diferencia de cinco o seis veces menos en costo que un "directo". Esto ha sido motivo fundamental para que los artistas del cómic idearan múltiples artimañas para conseguir la imitación del claroscuro en función de la consecución de "plumas".

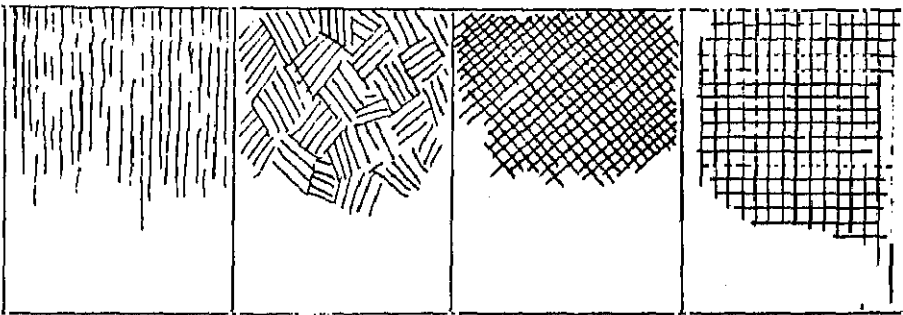
Lo más común para la obtención de un "pluma" es el trabajo por medio del punteado o del rayado, consiguiendo calidades diferentes de tramado por medio de la plumilla, el rotring o el pincel. Algunos artistas recurren a artificios tales como el trazado sobre papeles especiales, rugosos, de grano grueso, o al raspado con cuchilla sobre superficies

negras con base de estuco o sobre superficies dadas con tinta negra, china, uniformes y planas. Otros buscan soluciones de origen químico, aplicaciones de ciertos productos disolventes que ataquen determinadas zonas. En realidad, todos los medios posibles susceptibles de marcar o depositar la tinta directamente sobre el soporte son válidos en el proceso de construcción del claroscuro y, cada uno, entra dentro de los gustos particulares de cada realizador.

La aplicación del gris en función de un proceso de reproducción en directo implica el conocimiento de las técnicas de agua, que presupone en el artista que las domine con una cierta facilidad. El uso de la tinta china, acuarela o témpera rebajadas con agua para la obtención de los tonos intermedios degradados, necesita de un soporte suficiente, papel adecuado, y seguridad con el pincel. La mezcla en blanco y negro, dosificando uno y otro en la técnica de la témpera, se usa con bastante frecuencia. Los lápices blandos y grasos, aprovechando las características de los acuarelables, más en color, son también frecuentes.



Tramas manuales por puntos.
A y B. Los puntos, blancos o negros,
toman carácter de forma.



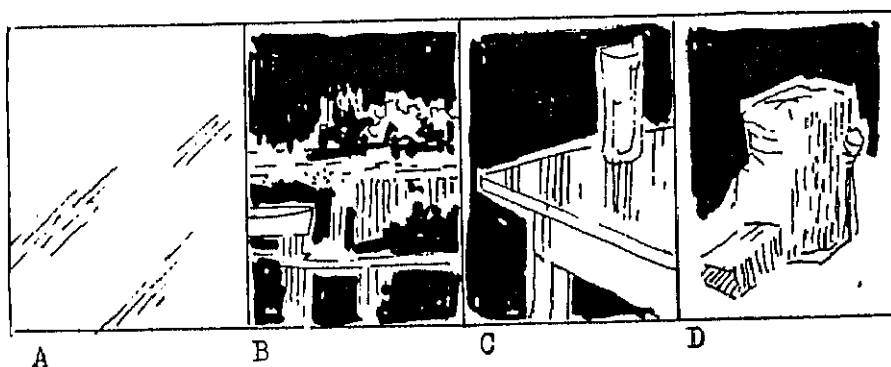
Tramas manuales por línea.
El cruzado, la alternancia o el enfrentamiento de
direcciones en el tramado, consiguen calidades
distintas.



Tramas mecanizadas.



Distintas posibilidades de tramas manuales dentro de las posibilidades de grises.



Tratamiento de superficies.

A/ Superficie perpendicular pulimentada.

B/ Reflejo sobre una superficie de agua.

C/ Superficie horizontal. (Mesa).

D/ Madera, tronco de árbol.

"Plumas".



Raspado o rallado sobre negro en función del "pluma". El raspado o rallado se ha podido ejecutar directamente sobre la tinta china dada. "Bernice". Revista Vampirella. nº6. 1973. Isidro Montes.



"Pluma" por frotamiento o raspado de pincel o plumilla cargada. Breccia, "Bang", Mayo 1977.



Enrie Sio. Plancha publicada por "El País" en su Hª. de los Comics. Dominical 1988.

El equilibrio entre blancos y negros y trama manual, dan una calidad expresiva suficiente para hacer de la página una obra unitaria.

3 : 4 — El color

Dar color a un cómic, editarlo a color, significa de comienzo encarecer su producción. Lo que conocemos por tricomía o cuatricomía, sistemas de impresión superpuesta por tiradas sucesivas de colores, fundamentales en el trabajo de imprenta, con tonos intermedios gracias a la superposición, son procedimientos que no necesitan de explicación, o al menos, dentro de este trabajo no pretendo que tengan extensión. Por supuesto, se siguen usando, aunque desplazados por procedimientos más acordes con una tecnología que usa el ordenador y la impresora como elementos funcionales y comunes.

Desde hace mucho tiempo, aproximadamente desde los cincuenta, el sistema más comúnmente empleado era el de dar color fuera, por separado, a modo de "camisas" independientes del dibujo a blanco y negro. En papeles vegetales o semitransparentes, superpuestos al original, se le ofrecían al montador de fotomecánica para que resolviera el problema de los tonos medios mediante la elección del color base. Hoy, el trabajo del fotograbador se

multiplica, y suele resultar muy costoso por lo que revierte en mano de obra.

Para el procedimiento de dar color por el reverso de la plancha o página, el dibujante de cómic utiliza una calcadora o tablero de cristal con luz interior que le permite la transparencia. En el fotograbado hay que tener en cuenta que se consiguen soluciones simplificadas, los matices intermedios se pierden, no se van a reproducir exactamente los colores dados, sólo los posibles y aproximados que puedan ser obtenidos por mezcla, superpuesta, de los que usen como básicos: amarillo, magenta y azul.

Por este motivo, el profesional indica, siempre que su trabajo se relacione con este procedimiento, el "tono" general en el que quiere la solución de la imagen, el acabado final, para obtener una solución final lo más aproximada posible a lo pensado.

En la actualidad, el sistema "offset" suplanta en gran medida esa actividad de los fotograbadores, mecanizando en gran parte el proceso selectivo. Dentro de la profesión, de la ilustración en general, estos sistemas de reproducción en color reciben el nombre de "falso offset", si es que no se realizan a través de la actividad de fotomecánica.

Un proceso de trabajo, utilizado normalmente, es el de trabajar la imagen del cómic perfectamente realizada en blanco y negro por un lado de la hoja de papel utilizada, y el color, perfectamente acabado y realizado, por el reverso. Para realizar ésto, el dibujante tiene que obtener una exacta reproducción del cómic en tinta azul, preferiblemente en guach, lo más uniforme posible, con las diversas variantes de tonalidad, y, sobre las pruebas entregadas por el fotograbador, se pintan los colores sucesivos, contando con la seguridad de que estos serán reproducidos con casi total exactitud.

Hay dibujantes y artistas que trabajan el color directamente, manejando la superficie del cómic como si fueran auténticos cuadros, solucionando los problemas de contraste por cualquier tipo de técnica, desde el lápiz a la aguada, que obtienen superficies semimonócromas basadas en un color básico elegido. El fotomontaje soluciona el problema general del resto de los colores.

Es frecuente que muchos profesionales del medio carezcan de intención de color, y son luego, los editores, los que encargan el coloreado en función

de las pretensiones que intenten dar a la edición.

Un sistema ya en desuso, aunque aún utilizado, es el de "tramar" en azul, utilizando distintas "camisas" en papel vegetal (calcos del original) los tonos amarillo, magenta y azul cyan (cinabrio), las tres impresiones que necesita el fotomontador.

Muchos artistas tienen sus propias formas personales de trabajo. Se conoce, por ejemplo, la forma de actuar en sus dibujos del famoso Richard Corben, pero, por supuesto, hay que conocer los entresijos de la fotomecánica y el fotograbado como él y tener su maestría.

Hoy, la actual actividad y desarrollo de los ordenadores está suponiendo un fuerte avance y cambio en las formas tradicionales de la reproducción comercializada.

"...La dibuja a lápiz... la acaba a base de tinta china negra, tinta china mezclada con agua destilada, témpera negra y blanca mezcladas, lápiz París graso, collages fotográficos... hasta

conseguir un original en blanco y negro y todos los tonos de grises... tiene ya los colores elegidos,...o bien señalados sobre una fotocopia. En un pequeño laboratorio, reproduce cuatro veces (una para cada color) la página sobre película al tamaño de reproducción. Y procede a retocar, reducir o ampliar tonos, eliminar dibujo en cada uno de los colores. El sabe las intensidades de trama que deberá dar al amarillo, al rojo y al azul, para que impresos el uno sobre el otro, produzcan el tono deseado exacto... en cualquier taller técnico se trama la película de cada color y se imprimen algunas pruebas para contrastar los resultados."

Parte de artículo sobre la forma de actuación de Corben, "1984", nº 17. 1980.

El color, por supuesto, encarece la edición, y no en pequeña medida. Si del blanco y negro pasamos a una

tricomía, hoy en desuso, o cuatricomía, más normal, la edición se encarece en cinco o seis veces. Si pasamos a la reproducción de un directo el costo puede ser de quince a veinte veces más. Esto, el profesional lo sabe bien, de ahí la búsqueda de soluciones lo más simplificadas posibles a la hora de trabajar el color. Una edición a color no se hace a tontas y a locas, el editor sabe lo que el medio le limita, por ello, si consideramos el gran número de practicantes, los profesionales del color son relativamente pocos.



Richard Corben. "1984" nº 24. 1980.



"Zora y los hibernautas". Fernando Fernández.

El tratamiento por contraste de zonas de color, en pautas concretas del relato (momentos anímicos determinados) proporcionan planchas atractivas, siendo un recurso compositivo de gran efecto.

4 | La estética de la imagen. Composición

4:1 — El espacio relacionado.

El cómic se desarrolla sobre una superficie, un soporte en el que las imágenes se nos presentan comprensibles de acuerdo a lo que representan. En principio, el elemento fundamental de la realización fue la secuencia, los "cuadros" que paso a paso nos iban presentando la historia. Si hubo casos excepcionales dentro de la plástica de los comienzos, fue porque sus creadores se manifestaban a través de sus dibujos, fuera del interés de la historia narrada, por medio de un acertado "ritmo visual" y con la suficiente claridad expositiva de los espacios y de las formas, es decir, mediante una adecuada composición.

No es mi intención en este apartado hacer un estudio exhaustivo de la imagen bidimensional, sí destacar los elementos más significativos dentro de las formas de la composición sobre el plano que, en el cómic, dadas sus características y manera de representar, se tienen en cuenta a la hora de su realización.

La psicología de la imagen y su función intuitiva de efecto sobre el que la visualiza tiene mucho que ver

con la intención expresiva del artista por manifestar el sentimiento del relato. Al cómic, no lo hace necesariamente bueno la acción combinada de un buen guionista y un buen dibujante, salvo que estos dominen las técnicas del cómic, las recetas.

Toda composición sobre el plano implica una buena distribución de "masas", las unidades conjuntadas de imágenes, y de espacios, aquéllos donde no hay imágenes. En el cómic, masas y espacios pueden ser elementos determinantes que, anímicos o no, creen en su conjunto la intención o "ritmo" de la historia.

Según la personalidad del artista estos modos de trabajo pueden determinar un estilo, aunque lo ideal en el realizador es que "juegue" con ellos de tal manera que éstos sean elementos que se adecúen al carácter específico de la narración.

El mensaje visual del cómic parte fundamentalmente de la dependencia-independencia de las secuencias entre sí, las viñetas. Una secuencia es conclusión de la anterior y origen de la que sigue, y tiene una hilazón narrativa que se puede romper, en su caso, por espacios interviñetas, comentarios, fundidos, etc.; pero toda esta estructura queda dispuesta sobre una

superficie que, en principio, es visualizada de forma unitaria. De ahí que el problema compositivo haya de ser tratado como unidad de superficie que contiene secuencias, antes que la secuencia en sí.

Visto lo cual, la unidad compositiva del cómic será la totalidad de la imagen que ofrece: la página, la media página, la tira, etc.. Y la viñeta, tendrá su propia composición, pero de acuerdo a estar integrada, relacionada, en un conjunto de imágenes que integran la superficie, la plancha.

Un buen proyectista de cómic busca un equilibrio entre masas, espacios y líneas, intencionadamente resuelto, pero siempre en función de la totalidad del espacio a cubrir. Los negros, grises, blancos y líneas, los tramados y los interespacios entre viñetas, han de ser previstos en función del resultado final conjunto. En esto, el cómic no difiere del planteamiento que pudiera tener la composición de un cuadro o de un cartel.

La terminología aceptada por los estudiosos del fenómeno cómic ha ido adoptándose desde los campos diversos que componen y ordenan la presentación de la imagen: pintura, cine, publicidad, etc..

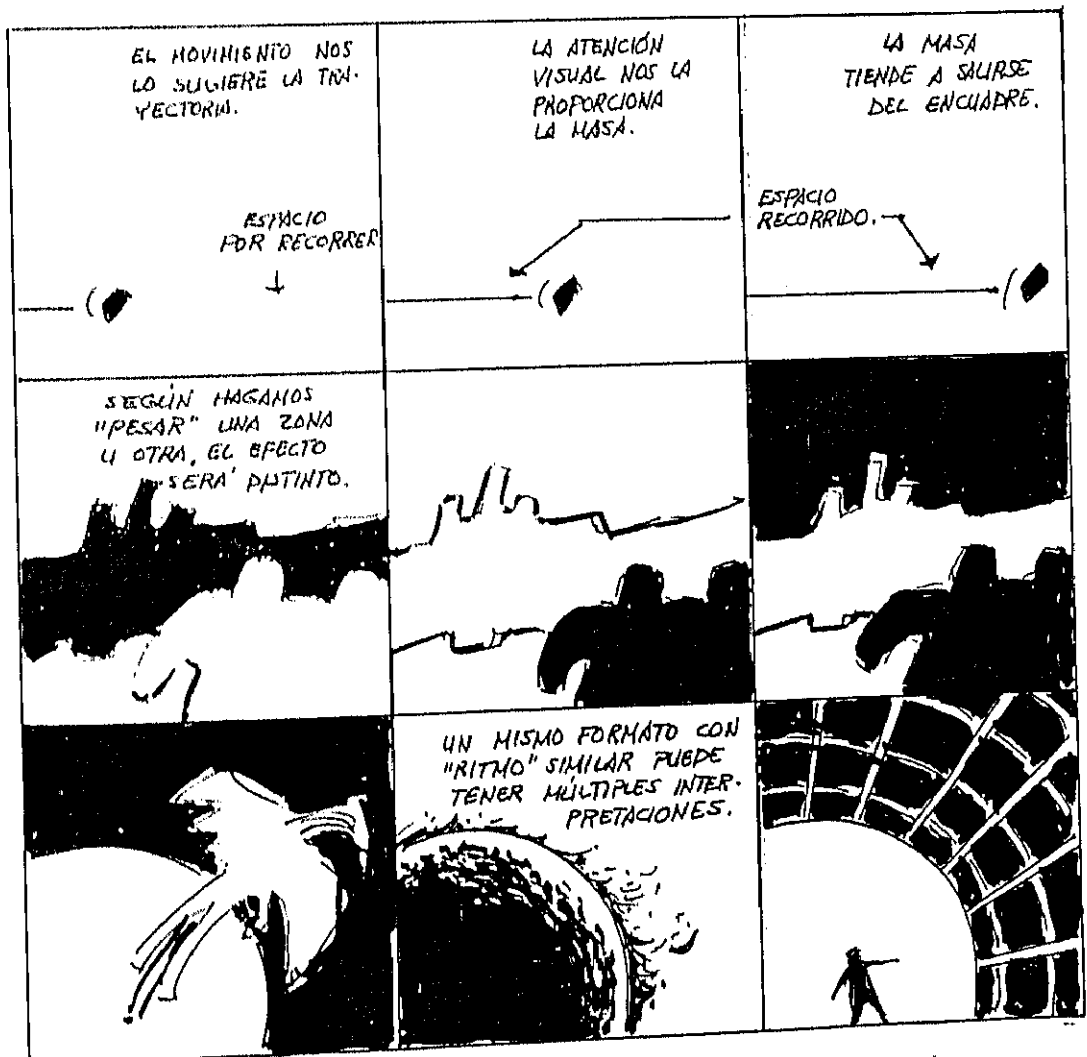
Si adecuamos una idea al lenguaje del cómic, una narración en forma explicativa, a lo fundamental que se enfrenta el creador de la imagen es el poder alcanzar al espectador, su atención, mediante la forma anímica de ésta. El creador es el intermediario entre lo que se narra y el espectador, su síntesis descriptiva ha de ser lo suficientemente elocuente para suplir muchas de las explicaciones que, si se tratara de una simple ilustración de un texto, acompañante del mismo, daría por dadas.

Diálogos, "efectos especiales", espacios e imagen, van a ser parte integrante de la composición. Por su posible densidad, los signos ortográficos o palabras que actúan como metáforas visuales o determinan estados anímicos de los personajes, pueden alcanzar un determinado "peso" en la composición, así como la superficie de los globos e incluso su contenido. El grosor o el trazado de las líneas límite de viñeta también son determinantes, lo mismo que su existencia o su falta.

Lo normal al interpretar un texto que se vaya a realizar en cómic, a la vez que se especula sobre las posibilidades de las distintas imágenes, es decidir dónde se sitúan los mayores "pesos", volúmenes y masas

de oscuro y negro que puedan afectar a la totalidad del conjunto. Decidir el tipo de imagen, las sombras y su forma, dónde van a resultar más efectistas los espacios blancos y dónde se ha de situar la viñeta o escena principal, son datos atener en cuenta antes de iniciar la narración gráfica.

Como en cualquier composición bidimensional, nos enfrentamos a un orden posible que ha de contar un punto de "atención" principal y un ritmo sugerente que nos lleve hacia la mejor comprensión de la imagen.

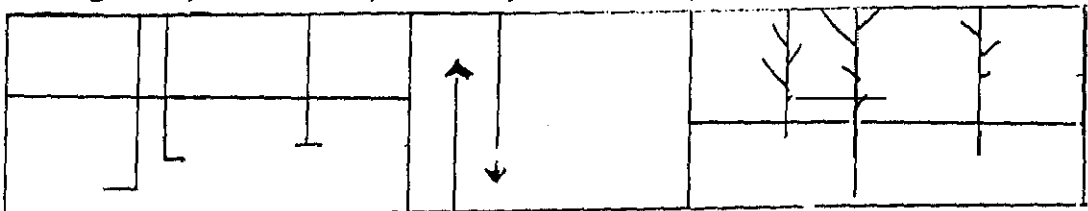


Dentro de lo que nos sugiere la línea como forma, existen posibilidades múltiples. Según su posición, trazado, dirección o ritmo, una línea puede sugerirnos un determinado número de conceptos perceptivos: "ilusiones" que el espectador recibe a través de su educación o de su sensibilidad. Veamos algunos ejemplos básicos que se amoldan a los grafismos propios a la imagen del cómic.

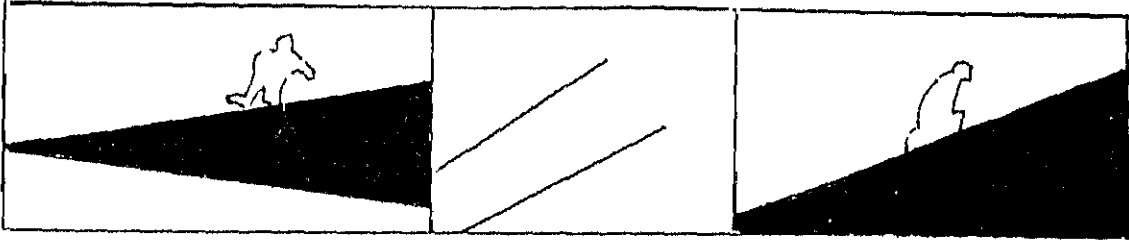
Una línea horizontal sugiere tranquilidad, espacio, reposo. Una imagen enfrentada a la horizontal, siendo ésta protagonista, puede resultar solitaria, desamparada



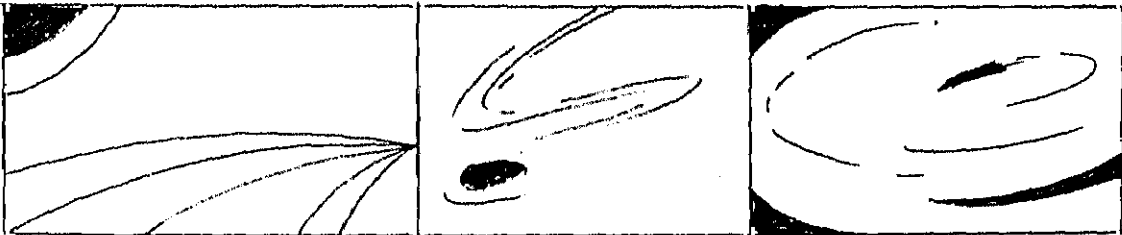
La línea vertical nos puede sugerir fuerza, estabilidad, descenso o ascenso si la apreciamos como dirección. Enfrentada a la horizontal, nos sugiere oposición a ella, puede alzarse sobre el suelo, erguida, enhiesta, crece y se arraiga en él.



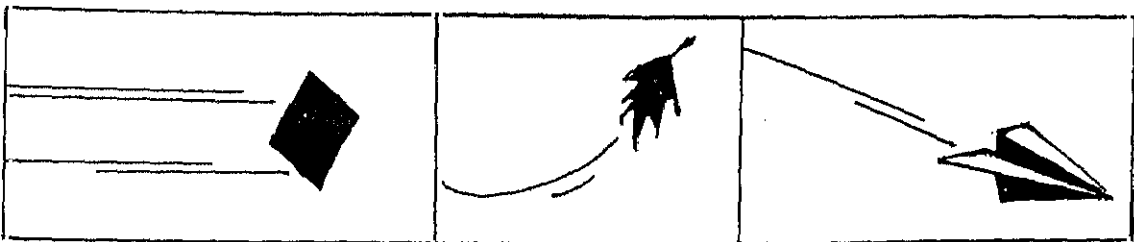
La línea oblicua o inclinada respecto a la horizontal afecta a la estabilidad. Psicológicamente, desequilibra. Puede indicarnos descenso o ascensión, según interpretemos su sentido.



Las curvas nos sugieren vueltas, rotación direccional, ampulosidad o volumen si pertenecen a un cuerpo sólido. Levedad, suavidad, vuelo, si quedan separadas de las masas o de las formas sólidas.



Un trazo o línea que subjetivamente consideramos direccional, nos impulsa a interpretar y a aceptar la forma de un movimiento.

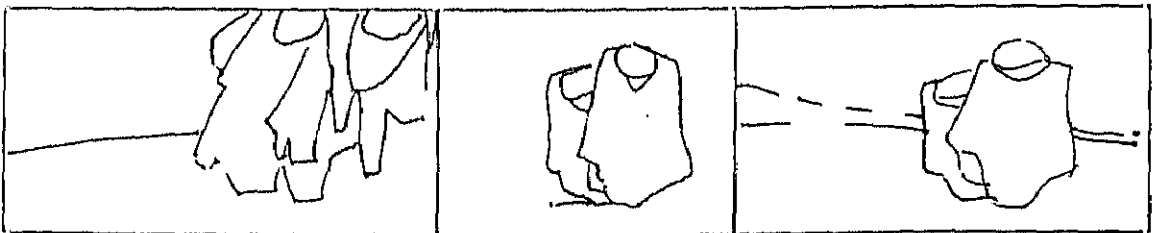


Habituados a "situarnos" sobre un mundo que se desenvuelve con respecto a la horizontalidad del suelo que nos soporta, nuestro equilibrio visual se subjetiviza: los conceptos de composición en volúmenes, pesos o masas, tienen una relación sensorial directa con este principio.

Una "masa" sin sustentación sobre una superficie nos da idea de "flotación", altura, falta de asentamiento.



Un conjunto de elementos-masa, nos determina un peso que podemos asentar mediante un grafismo, una línea, por pequeña que ésta sea, que nos hace "posicionar".



Una aceptable composición de los elementos que integran las masas sobre una superficie, nos proporciona una equilibrada distribución de ellas, de las masas, y adecúa nuestra visión a aceptar lo que se nos muestra dibujado o representado.



Plancha de Dino Battaglia para el relato de Maupassant "Dos amigos". Ed. Nueva Forma. 1981.

Ejemplo espléndido de página globalizada como unidad. La composición se equilibra de acuerdo a espacios y a masas. Los encuadres de viñetas sirven para delimitar el espacio total; el texto es parte de la composición.



ME SENTÍ IMPULSADO, MIENTRAS GIRABA
EN EL VÉRTICE DE UN TORBELLINO DE AN-
GUSTIA, A REALIZAR LA MÁS TERRIBLE Y
ESPANTOSA DE LAS VIOLACIONES!

"Berenice", según cuento de Poe. Isidro Montes.
Revista "Vampirella" nº.6 1973.

A la vez que el desplazamiento de la figura nos muestra el espacio recorrido, las líneas que la acompañan sugieren el viento huracanado que acompaña a la tormenta favoreciendo la sensación de espacio recorrido.

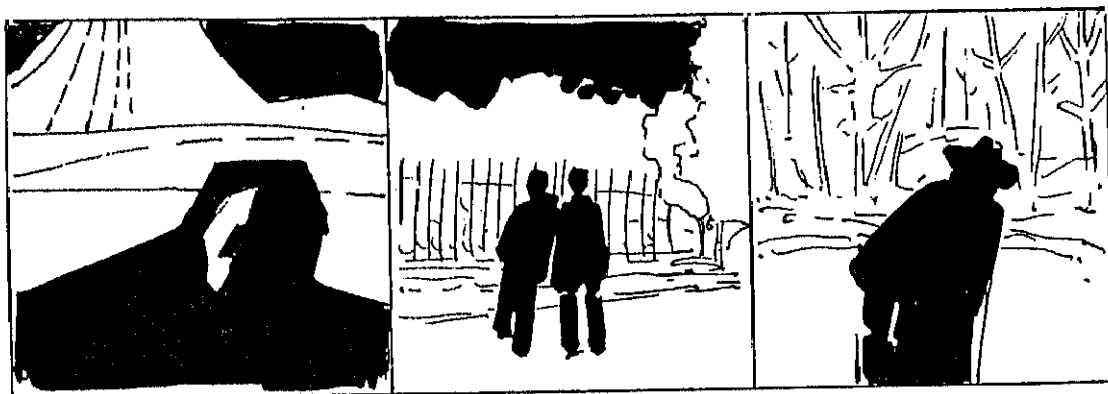


"Cabeza de alfiler"
(Spirit). 1948. Copiricht
Will Eisner 1975. Garbo.

El ambiente está conseguido (interior cerrado) mediante las sombras arrojadas que nos indican la luz eléctrica y los planos convergentes de las paredes.

En el tratamiento de las imágenes del cómic es fundamental el concepto de simplificación, lo que hace del trabajo de contraste, el claroscuro simplificado y esquemático, una técnica a dominar.

Normalmente, un trabajo a base de contraste de "masas", oscuro contra claros, es lo suficientemente elocuente como para destacar aspectos de la imagen.



Superficies tratadas con rigor de "peso" en contraste con espacios claros y línea, producen sensación de acercamiento de las masas.



Masas contrapuestas en imagen con claros intermedios producen sensación de alejamiento entre ellas.



Alberto Breccia. "Mort cinder".

El claroscuro construye la composición en blanco y negro, apenas unos toques de trama mecanizada para suavizar el exceso de dramatismo es suficiente. Los blancos y negros quedan perfectamente limitados, nítidos. El equilibrio de página es perfecto, clásico. No se puede pedir más a una composición que se basa en lo cerrado, en el sentimiento de escapada de ese peso que es la oscuridad del encierro. El contraste que nos ofrece la viñeta inferior, diagonal que diferencia el "peso" de la tierra y el espacio "libre", impone.

4:2 - La viñeta

Una viñeta es base de la composición de página, determinante para entender los pasos de la narración. Psicológicamente obliga y tiene un sentido de dirección, que, por educación hacia la lectura, intuye el seguidor del relato. Este sentido direccional se puede manifestar de forma neutra, limitándose a esto, a seguir secuencialmente imagen y relato, o en su caso, puede manejarse de forma dinámica, de manera que su grafismo expresivo, límite o composición, se amolde a la dinámica de la acción propuesta por el guión o el artista.

En origen rectangular, el paso del tiempo, las nuevas tendencias y la experimentación de los nuevos ritmos en las formas de narrar, han llevado a concebirla bajo conceptos gráficos muy distintos del principio del lenguaje.

Dentro de las imposiciones de los relatos, las viñetas se pueden realizar cerradas, con línea límite, o abiertas sin ella, encuadradas en parte de la imagen y en parte libres. Estas formas de realización no tienen norma fija, se pueden alternar

o unificar en un criterio que elige el propio artista, haciendo gala de su personalidad, o determinado por la naturaleza o estilo del propio relato.

Teóricamente, la viñeta tiene un límite, pero éste puede fundirse o desaparecer para dar idea del transcurso de la acción o del tiempo, por evasión de imágenes dibujadas o para alcanzar más rápidamente una conclusión. Lo mismo, también, puede ser una unidad compacta, que en sí misma nos muestre diferentes lapsus o pasos de tiempo.

Como norma general, la viñeta identifica un espacio real que queda limitado a lo ancho y a lo alto, clásicamente, a este espacio limitado se le denomina "encuadre". Esta acepción es propia de cualquiera de las manifestaciones que representan una imagen bidimensional, tanto de cine, televisión, pintura o cómic: el soporte es nuestro límite. En el cómic, el encuadre de la viñeta, no necesariamente ha de estar limitado a la secuencia instantánea, sino que tiene posibilidades de expandirse hasta el límite real permitido: la tira, la página, etc.. De este modo, una viñeta puede ser parte de otra secuencia o también de una totalidad. De ahí las posibilidades expresivas que nos puede ofrecer. El encuadre

tradicional ha dado paso a un concepto de composición más globalizada que toma por límite el espacio disponible de edición.

Hoy por hoy, una viñeta queda definida por el conjunto de posibilidades visuales que nos ofrece, volviendo al léxico común, por el tipo de encuadre y su particular definición, pueden conjugarse, extrapolarse, copiados o interpretados según versión fotográfica o cinematográfica, que en su día, queda dicho en otro apartado de esta tesis, pudieron copiarse, pero que al fin, necesitan una nomenclatura que defina su significado. Según el espacio representado, referenciado a la importancia que tenga la figura humana en la escena, queda definido el tipo de encuadre por la denominación de "plano".

Las distintas posibilidades que ofrece la ordenación de los planos, hace que lo narrado de forma gráfica pueda romper la posible monotonía que nos ofrecería una sucesión de imágenes propuestas desde un mismo punto de vista; defecto en el que se caía a menudo en los orígenes del lenguaje, seguido aún hoy por algunos autores por comodidad de realización o carecer de la práctica profesional necesaria. El plano, sea de un tipo u otro, ha de dosificarse, no abusar de uno en concreto, aunque en ocasiones esto se hace necesario.

De todas formas, no es la ruptura de la "monotonía visual" el único factor a tener en cuenta a la hora de la elección del plano; éste, es un elemento más que juega en un conjunto donde también cuentan los ángulos de visión, el globo, los trazos cinéticos o las onomatopeyas. Todos estos elementos, unidos a la elección del plano, son los que van a determinar la dinámica y la psicología del relato, por incidir en la composición y establecer la estructura formal y estética de la imagen.

De aparecer como una forma simple de exposición, la viñeta puede pasar a ser un elemento complejo de manifestación gráfica, con detalles o características propias de personajes y ambientes exhaustivamente descritos. Aunque es norma tender a la síntesis por beneficio de la claridad, según los creadores y sus propias tendencias en la búsqueda de la forma, una viñeta puede alcanzar a tener tamaños respetables, según edición, y alcanzar mayor impacto descriptivo, por sí misma y su imagen, que lo que manifieste un relato escrito, por atractivo e interesante que éste resulte.



Viñetas de "Jeff Hawke", de Sydney Jordan.

La línea, su ritmo, es en muchas ocasiones elemento fundamental de la composición. En este caso, el ritmo que nos ofrece la forma circular, la curva, crea la base descriptiva de la escena.



Aquí, como "portada", inicio de la historietita, el "peso" de la imagen nos da una idea previa del "lugar", la "masa" enorme, perdida en un universo, en el vacío.

4:3—Angulos de visión.

Un factor fundamental que define la comprensión del contenido visual y psicológico de la viñeta es lo que denominamos "ángulo de visión". Consideramos como tal el punto de vista referencial en que se sitúa el espectador con respecto a lo representado. La acción se desarrolla ante nuestra vista de acuerdo a una posición que se supone nosotros ocupamos; según sea ésta, se nos permitirá una apreciación más o menos amplia de la imagen, y que ésta se nos presente bajo aspectos distintos. Se consideran tres tipos de ángulos: medio, picado y contrapicado.

Se considera "ángulo de visión medio" aquel que se desarrolla frente a nosotros, a la altura que normalmente puede ocupar nuestra vista. Referido a una perspectiva, sería aquel que posiciona nuestra vista a un horizonte normalizado, a una altura media de la imagen total generalizada. Es un punto de vista que podemos definir como "neutro", falto de efectismos y que permite al espectador una visualización normal de la imagen. Esta, la imagen, puede aparecer expuesta a través de cualquier tipo de plano sin qu resulte "chocante o extraña.

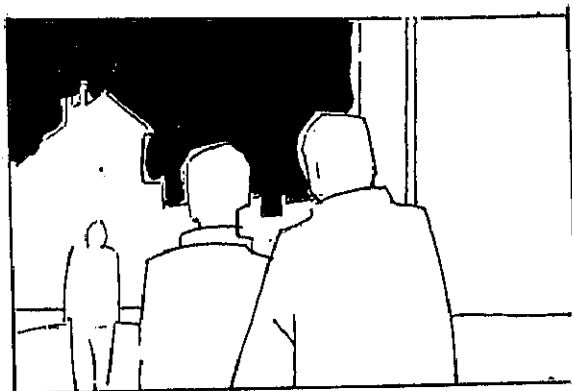
En el "ángulo de visión en picado", la acción que se desarrolla en la imagen se enfoca desde arriba hacia abajo. La acción propuesta por la imagen nos resulta "achicada", como si nosotros nos encontráramos en alto con respecto de ella,; y si se juega con la superposición de planos, figuras cercanas sobre fondos alejados, puede resultar de gran atractivo y sumamente efectista. Denominamos "ángulo central de picado" a aquél que nos da la imagen visualizada en total perpendicular con respecto a nosotros.

El denominado "ángulo de visión en contrapicado" es aquél que nos ofrece una imagen visualizada de abajo hacia arriba. La imagen se nos presenta a mayor altura que nosotros, y nos puede proporcionar una sensación de superioridad o "agobio" por imposición de su volumen. Esto se verá aumentado en los primeros planos o planos medios, referidos a personajes; usándose en los planos generales o grandes planos, por superposición a éstos, nos pueden aparecer como imágenes "pesadas" o darnos sensación de volúmenes poderosos. Recibe el nombre de "nadir" el ángulo de visión que se sitúa en contrapicado total, que centra la imagen totalmente sobre el espectador, similar, pero opuesto, a lo que denominamos "central" en el ángulo de visión en picado.

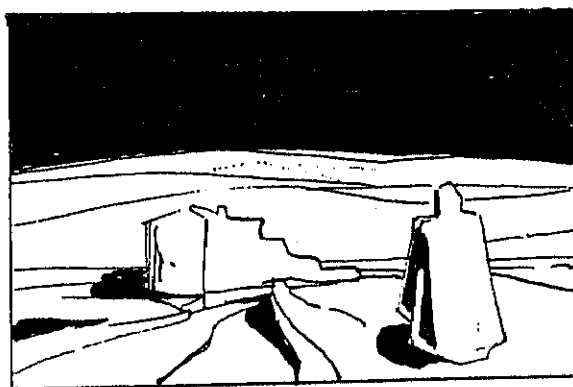
Toda elección del ángulo de visión, lo mismo que después veremos con los planos, es completamente aleatoria, no hay norma fija establecida para su uso, incluso en ocasiones, se superponen, Cada situación o tema requiere un tipo de plano o punto de vista; todo dependerá del autor, de su interpretación del guión y del efecto psicológico o estado anímico que quiera expresar a través de la realización de sus escenas. Angulos de visión y planos, son elementos que siendo expresivos en sí mismos, juegan un papel de conjunto en la imagería cómic, y son inseparables entre sí y entre todos los demás elementos que la componen.

Apreciaciones de los puntos devista en un sentido u otro de los definidos anteriormente, e incluso distintos, se nos pueden ofrecer en cada momento. Un punto de vista medio, por ejemplo, dentro de una composición general, puede ofrecernos una visualización "grandilocuente o prepotente" del tema representado sin recurrir a otro tipo de punto de vista, todo dependerá de la manera de componer y de la dosificación de masas visuales ofertadas. Lo mismo que un contrapicado puede carecer de esa superioridad que decimos, y sí ofrecernos una imagen patética o minimizada psicológicamente de un personaje. En realidad, todo estriba en la elección de la imagen.

Angulo de visión
medio.

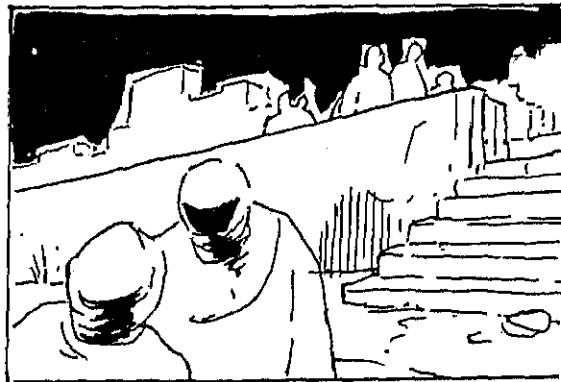


Palacios.

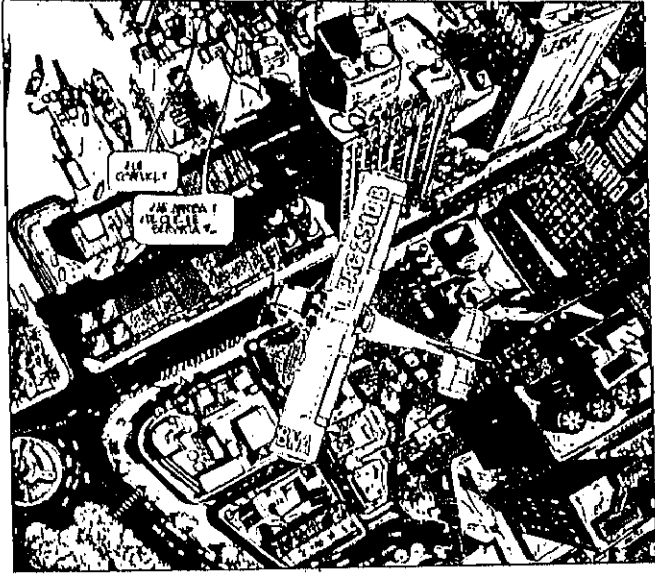


Angulo de visión
en picado.

Angulo de visión
en contrapicado.



Angulo de visión en
picado-contrapicado.



Perspectiva aérea, ángulo de visión en picado. Perspectiva frontal en profundidad resuelta con sombras nítidas y rotundas que proporcionan un magnífico contraste a la avioneta que aparece en primer plano.



«Mafalda», por Quino.



«Mafalda», por Quino.



«Mafalda», por Quino.

La letra "manuscrita" es un buen recurso gráfico para indicarnos la psicología del personaje, su carácter particular. Quino, en su "Mafalda", recurre con frecuencia a esta solución.

4:4—Los planos

Definimos como "plano" la capacidad de visualización que posee el límite de la viñeta. De acuerdo a la importancia que nos ofrece la figura humana en la exposición de la imagen, denominamos al tipo de "plano" que nos presenta el dibujo. La nomenclatura de los planos, aunque general y admitida, no obliga a una dependencia fija en la realización de una escena globalizada, y no tiene por qué afectar de forma determinante al espacio compositivo de la viñeta que, como toda viñeta, puede contar con metáforas, trazos cinéticos, ser abierta o cerrada, etc.

Primer plano.

Con referencia al ser humano, es la cabeza. La imagen se limita a la expresión o al contexto de lo que gráficamente puede afectar a la expresión del rostro de un personaje, faceta que es lo importante en la viñeta. En el primer plano el entorno carece de importancia. Si por espacio hay una referencia a ese entorno, se dibuja diáfano, casi desaparecido. Es un

plano de atención sobre el actor o actores en la obra, en el que se da idea de su personalidad o de sus reacciones. Normalmente, se nos presenta limitada la persona a la altura del cuello o de los hombros, definida en sus rasgos más característicos.

Plano medio.

La figura humana se nos presenta cortada o limitada desde la cintura hacia arriba. Es un plano de diálogo o de comunicación pero dentro ya de un medio. En él, aunque no es norma, podemos apreciar ya algo del ambiente donde se desarrolla la acción. Los personajes se quedan definidos en sus expresiones o gestos, aunque sin el detalle que nos podría ofrecer el primer plano. En un plano medio el gesto y la actitud son determinantes de la supuesta acción, la imagen humana nos presenta ya una característica posicional que nos indica la relación con su entorno o con su interlocutor o interlocutores. Dentro de una acción de diálogo, es el plano más usado o más común.

Plano americano.

Plantea un espacio que corta a las figuras humanas a

partir de las rodillas aproximadamente. Los actores de la acción aparecen en primer término y son eje de la acción. En él, los espacios donde se mueven las figuras empiezan a influir en la imagen y a situar a los personajes en el medio donde se desarrolla la acción. Esto no quiere decir que en un momento determinado, el personaje, no pueda aparecer solo ante un espacio vacío o limpio, ya que se pretende ver la actitud del gesto corporal que éste toma. Similar al plano medio, en cuanto a posibilidad de que se nos muestre en diálogo o reflexión de la persona representada, sí tiene una mayor capacidad expresiva.

Plano general medio o plano entero.

Recibe esta denominación en atención a la imagen corporal que aparece en toda su amplitud. Sus posibilidades estriban en la capacidad que tiene de presentarnos la actitud del personaje en acción, realizando algún tipo de actividad o trasladándose en una escena que nos puede presentar el ambiente en mayor escala. En cierto modo, nos presenta un equilibrio equitativo y ecuánime entre la actitud de las figuras en movimiento y el ambiente donde se desenvuelven.

Plano general o vista general.

Las figuras quedan integradas en la escena o confundidas con otras, el ambiente que las rodea queda reflejado en su totalidad. Un paisaje rural o urbano podría servirnos de referencia, aunque también puede actuar como tal un espacio de interior o de lugar cerrado en el que se nos muestre lo que le caracteriza con suficiente detalle y escenográficamente completo. El plano general nos muestra una referencia descriptiva general del ambiente donde se desarrolla la acción de la historia.

Siendo estos los planos de exposición principales, existen variantes de los mismos, tanto en nomenclatura como en forma referencial a algún elemento de los visualizados. Incluso algunos autores dedicados al medio en sus principios, identificaban por "planos" lo que son ángulos de visión. Hay dos que son dignos de mención individualizada: el "plano de detalle", y el plano general alejado" o "gran plano general", menos usado en cómic que en cine.

Plano de detalle.

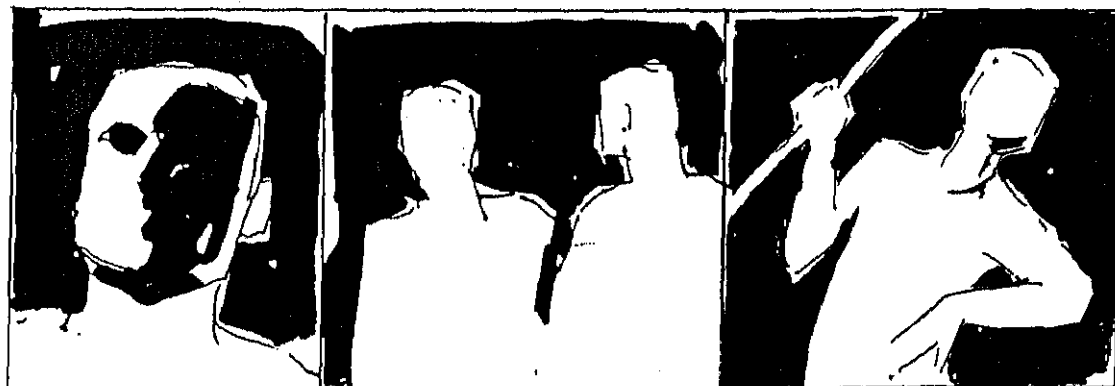
Podemos considerarle como una variante del primer

plano. Como su nombre nos indica es un plano de atención, referido a un elemento pequeño que requiera de atención dentro del relato secuenciado. Si nos atenemos a la referencia del ser humano, sería un elemento más pequeño que la cabeza: expresión de ojos, boca, una mano realizando cualquier tipo de acción, etc.. También, objetos pequeños referenciales a la acción del relato que, en ocasiones, pueden aparecer integrados en el medio situacional, pero siempre destacados, a modo de primer plano, y realizados con detalle: cajetilla de cigarrillos, un anillo, una pluma, un vaso, etc..

Plano general alejado o gran plano general.

También llamado gran plano americano, es una vista muy ampliada del escenario donde se desarrolla la acción. Se usa para dar una visualización de espacios y localizaciones con gran amplitud. A veces se contrasta con imágenes que pueden aparecer a modo de primeros planos o planos generales antepuestas o superpuestas a él. En este tipo de plano, la figura humana no aparece, o si lo hace, es simplemente una referencia a modo de pequeña señalización, línea o punto, que se pierde en la enormidad del escenario.

Dentro de lo que podemos considerar nomenclatura de la viñeta, existen otros vocablos que nos definen el tipo de imagen realizada: el "plano-contraplano", que en cómic supone el enfrentamiento de dos imágenes en planos distintos; o el "aparece en primer plano" terminología que nos proporciona una apreciación de la "situación" con respecto al resto de la imagen representada, o simplemente, la definición sitúa la situación de un determinado elemento dentro de la escena.



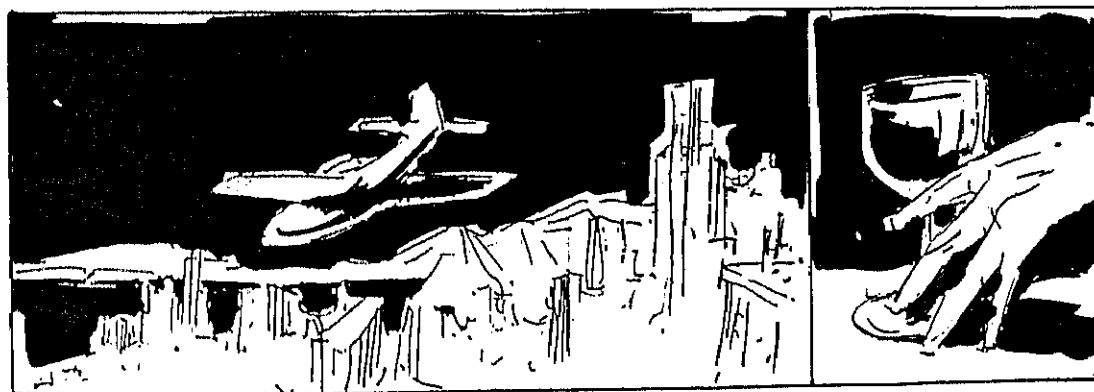
Primer plano.

Planos medios.



Pº. Americano. Pº. Entero.

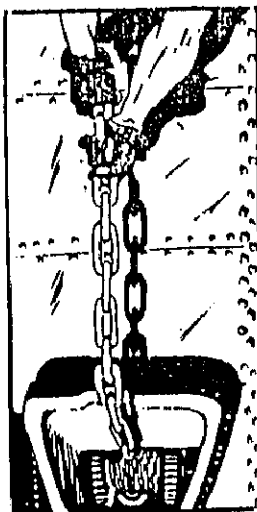
Vista general.



Gran plano general.

pº. de detalle.

Vista de El
Príncipe
y la torre
(1939), por
Hed Foster.





«Spazio», por Will Eisner.



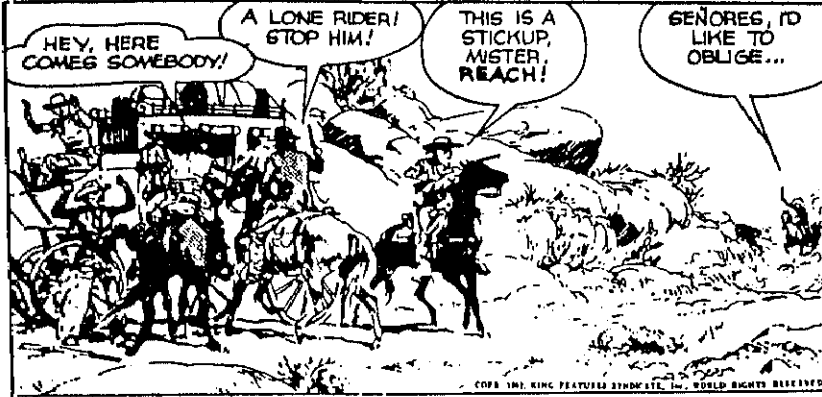
El primer plano se utiliza como forma gráfica imprescindible para mostrar las actitudes de un personaje ante las situaciones externas que le acontecen y que quedan reflejadas en su rostro.



Integrado en el relato proporciona aspectos que podemos identificar como pensamiento, psiquismo, una intencionalidad, etc.



Gran primer plano, prácticamente, un plano de detalle.
"Thor". Jak Kirby. Mavel Comics.



Planos generales.
El ambiente sitúa a los personajes.

José Luis Salinas y Rod Reed. "El Cisco Kid". King Features Syndicate.



"Little Nemo in Slumberland". Mc. Cay.



La onomatopeya, su forma como elemento gráfico, puede convertirse en elemento básico de la estructura compositiva de la viñeta.

"Thor". Jak Kirbi. Marvel Comics.



"... En la historieta, las palabras son, en ciertos casos clásicos, reemplazadas por imágenes mentales simplificadas. Todo rasgo de humor, todo sentimiento de base puede ser traducido a través de un simple accesorio de esencia simbólica. Como lo fue el corazón atravesado por flechas de las tarjetas postales.

Oscar Steimberg. (47).

El lenguaje de los comics está basado en la integración de dos muy distintos: el icónico, tomando como tal la imagen representada a través de todas sus facetas; y el verbal, que en función de la narración sufre mutaciones que pueden alcanzar a mimetizarse y confundirse con el primero.

Considerando que la originalidad expresiva del cómic está basada precisamente en la capacidad de secuenciar un texto, podríamos decir que lo que hace

el cómic es una adaptación de ese texto a su propia iconografía: que ese texto consta de partes orales y de pensamientos, y que, los personajes, a través de su imagen, tienen que expresar actitudes y sentimientos. Todos estos mensajes, que en una narración escrita quedarían reflejados mediante párrafos y oraciones, en el cómic quedan como instantáneas sucesivas que, seguidas por el lector, adquieren un sentido.

El cómic, como narración escrita o temática, no difiere en lo esencial de la que nos puede ofrecer un libro o texto desarrollado literariamente, eso sí, sustituye descripciones que en lo literario quedarían a la imaginación y discrección del lector, por imágenes gráficas que se muestran bajo el prisma del dibujante o artista.

La narración secuenciada impresa, no única del cómic, también aplicable a la fotonovela, consecuencia fotográfica de la anterior, es fundamentalmente atrayente por el poder de captación de la imagen, que puede alcanzar a simplificar el esfuerzo imaginativo del lector, aunque, en ocasiones, fomente esa faceta.

De todas formas, un relato por secuencias como el cómic, para ser interpretado y leído necesita una adecuada disposición del receptor, es decir, que este receptor esté dispuesto a recibir el mensaje que el modo de narración le presenta. Una educación dentro o relacionada con el medio donde se nos ofrece el producto editorial es esencial para que el individuo tenga acceso a dicho producto, alcance a entenderlo y a apreciarlo, o se haga adicto a su consumo.

Aunque la imagen secuenciada pueda tener un origen muy antiguo, algunos autores remontan éste a la "filacteria", banda que se incluía en algunas pinturas de artistas cristianos y que servía para escribir en su interior el texto atribuido al personaje representado, la imagen secuenciada moderna, el cómic, nace en el seno de la industria periodística estadounidense. Es un producto que entra dentro de unas normas de comunicación-recepción-consumo establecidas ya dentro de una cultura urbana, y que dentro del fenómeno editorial, se desarrolla a través de sus cauces. El público lo asume como producto de esa misma actividad editorial a la que le ha acostumbrado el medio, que en su momento, fue

haciéndose necesaria para acceder a la información, a la cultura, que recibía el hombre de las ciudades.

El modo de narrar del cómic no hizo otra cosa desde sus orígenes que ser portavoz, en su lenguaje literario, de las ideas, pensamiento y bagaje cultural común a las épocas en que se realiza. A parte, como elemento dirigido a ser consumido por gran número de público, va creando una iconografía nueva, rica y atrayente, que ha influido en varias generaciones a través de las múltiples facetas de la expresión plástica.

Si partimos de que toda historia, real o ficticia, puede ser expresada o interpretada por medio de la secuencia gráfica, encontramos un fundamento básico para comprender la atracción del lenguaje, y también, una de las principales dificultades con las que se encuentra un artista del medio al enfrentarse al guión o la historia: la interpretación gráfica adecuada y comprensible.

El lenguaje del cómic se ha ido manifestando a través de múltiples facetas. Temas de toda índole y origen, desde el chascarrillo popular hasta la conquista del espacio, pasando por la historia de la gesta humana, la leyenda, los gustos, las modas, tópicos y

costumbres, han sido motivo para la creación de la secuencia. Como medio productor que contagia y a su vez es contagiado, el cómic no ha quedado exento de manejos maniqueos, manifestándose en multitud de ocasiones mediante conceptos ideáticos o de inquietud social, siendo influenciado en su representación por los movimientos sociales, culturales o estéticos.

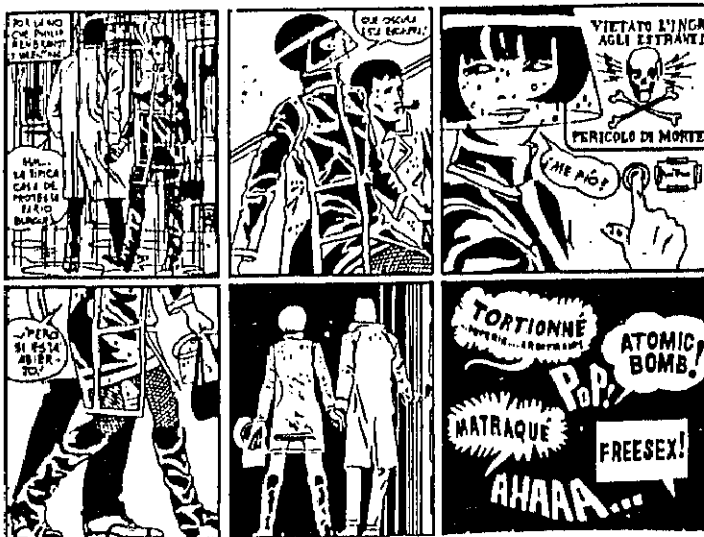
La relación del creador de cómic con su medio, la interpretación de la realidad o de los textos por parte de estos artistas, a través de su personal manera de ver, y la receptividad de un público que se ha ido identificando con ellos, ha hecho posible que hoy el lenguaje se mantenga y esté en continua expansión.

El artista de cómic ha sido el pilar sobre el que se ha ido desarrollando el lenguaje. Integrados en su momento, intérpretes de tendencias y gustos, han ido creando unas imágenes y unos símbolos que hoy aceptamos como un medio más dentro de nuestra cultura oral y gráfica.



La composición de página, a parte de sus elementos propios, viñetas, dibujo, claroscuro, etc., puede verse enriquecida, e incluso recompuesta rítmicamente, gracias a la colocación de los textos.

"VALENTINA"
GUIDO CREPAX



La contraposición de la línea, zonas de línea a masas intensas de negro (planas) pueden dar un resultado armónico visualmente atractivo.

5:1 - Iconología

Si vemos el cómic a través de su historia, comprobamos que ha ido evolucionando en sus modos de representar, en su iconografía, consiguiendo, a través de las técnicas del dibujo, resultados que reflejan las distintas tendencias de las épocas de su realización. Mediante su unidad fundamental, la viñeta, en la que se integran los dos lenguajes, el icónico y el oral, el "tiempo de narración" queda definido y estático, aun considerándola como conjunto de tiempos verbales, movimientos y pausas en un solo núcleo. Este espacio temporal gráfico será más o menos largo en su tiempo según concentre en él más o menos elementos icónicos o verbales.

Una viñeta, tomada como unidad de montaje, se articula con la siguiente, y ésta, con la otra, hasta formar el conjunto de la página. Y al final, la narración completa. Las viñetas son visualizadas y leídas según el convencionalismo de tradición occidental de la escritura: de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Este convencionalismo se patentiza

también en la estructura interior de la viñeta, de tal forma que, lo que está arriba y a la izquierda sea el comienzo o "antes" de la lectura, y lo inferior derecha sea lo último o el "después."

Los textos, que en los orígenes del relato secuencial impreso fueron simples acompañantes de la imagen gráfica, a modo de ilustración con texto, con diálogos incluidos en ellos, fueron evolucionando, y hoy, los diálogos, quedan encerrados en el "globo", "voluta" o "bocadito", límite gráfico por línea, de forma variable según su intencionalidad. Desde sus supuestos orígenes, desde las filacterias, los textos habrían dado los pasos evolutivos necesarios a través de los grabados populares que siguieron a la invención de la imprenta, las aleluyas populares de los cuentistas transhumantes de los siglos XVII y XVIII, las sátiras inglesas y norteamericanas, etc.

A principios de siglo, los globos se empiezan a usar para encerrar los diálogos de los personajes, dibujándose con una flecha direccional invertida hacia el personaje que hablaba.

"...y amplió más tarde sus funciones en

la narrativa dibujada con la modalidad del "Dream-Ballon" (literalmente globo de sueño), para exhibir icónicamente los pensamientos o sueños de los personajes, derivado de una tradición iconográfica popular y religiosa (representación de revelaciones celestiales, etc.)"

Román Gubern. (48)

El globo de pensamiento se caracteriza porque el "rabo" o flecha invertida ha sido sustituido por una sucesión de óvalos a modo de nubes que, partiendo del límite del globo, van en dirección hacia el personaje que piensa. Normalmente, tanto la flecha como los óvalos tratan de salir lo más cerca posible del origen de la voz o del pensamiento; de la boca y de la cabeza respectivamente.

En sí mismos, los globos pueden definir un estilo de dibujo o de composición propias a la manera de expresarse en el cómic. Como veremos en el apartado de composición, hoy son imprescindibles y a tener en cuenta para un buen equilibrio de masas y proporciones dentro de la viñeta o de la página.

Dentro del lenguaje verbal de los comics, y como elementos fundamentales para su mejor comprensión, aparecen las onomatopeyas, que, por lo general, emancipadas del límite del globo, toman carácter icónico gráfico propio, siendo en muchas ocasiones motivo de descripción inventiva por parte del artista. Son fonemas que sugieren al lector el ruido producido o un sonido definido de identificación, y que pueden tener una determinada traducción acústica. Una onomatopeya puede alcanzar a representar por sí misma una secuencia o viñeta, adquiriendo naturaleza de identidad, fuerza plástica, en la composición de la página. Sus formas se multiplican y varían según las exigencias de la composición. Sonidos o resonancias tradicionales por la lengua o la escritura tienen su representación gráfica por este medio: explosiones, roturas, rasgados, etc.

"...Las onomatopeyas utilizadas en los comics proceden mayoritariamente del inglés, muy rico en sustantivos y verbos fonosimbólicos; to ring (sonar el timbre), to click (dar un golpe

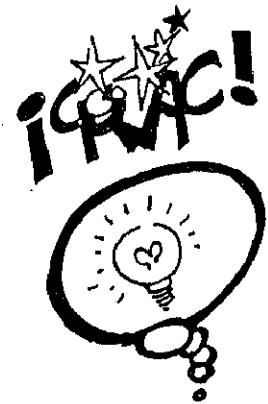
seco), to crack (quebrar, crugir), to knock (golpear), to boon (dar estampido), etc. El valor plástico adquirido por estos fonemas, liberados del globo, y ocupando a veces una importante porción de viñeta, hizo que fuera técnicamente imposible su eliminación, ..."

Román Gubern. (49).

Como réplica a la naturaleza estática de los signos icónicos usados en el cómic han ido surgiendo elementos que hoy le son propios, que se hacen representativos del lenguaje e inseparables de él; tal es el caso de los signos ortográficos, potenciados hasta alcanzar naturaleza iconográfica propia, los denominados cinéticos o de movimiento, las metáforas visualizadas, etc.

Tanto el signo ortográfico, separado del contexto del diálogo escrito, como lo que consideramos metáforas visuales, se usan para acentuar o destacar el énfasis del lenguaje, el pensamiento, la intención o la idea que en un momento determinado de la acción experimenta un personaje.

Estas convenciones gráficas han alcanzado a ser de comprensión universal. Son imágenes que reflejan lo que en un lenguaje coloquial normal define ciertos momentos de actitudes del individuo ante lo que le ocurre o pasa a su alrededor. Los signos de admiración o de interrogación sobre la cabeza del personaje quedan como definitorios de su estupor o perplejidad ante momentos de acción; la bombilla encendida, que nos indica la "idea luminosa"; las estrellas, que se ven al recibir un fuerte golpe, etc. Todas estas imágenes, que en muchas ocasiones no dejan de ser metonimias procedentes del lenguaje verbal, designaciones de un hecho por su causa o efecto, configuran todo un universo propio del lenguaje del cómic y admitido en él.

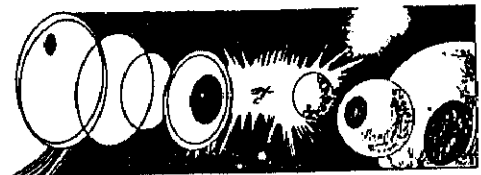
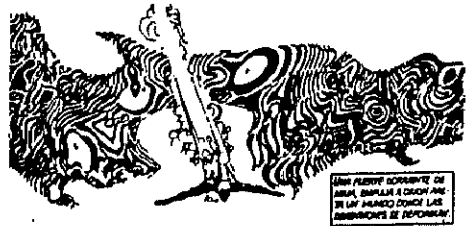


Los movimientos que en la imagen estática del cómic carecen de realidad, se "advierten" o insinúan por medio de trazos o marcas, en ocasiones, a modo de trayectorias lineales admitidas como el espacio que ha tenido que ser ocupado, o que ocupa, el cuerpo o

volumen pretendidamente movido. Trazos que siguen una dirección, o bien imágenes incompletas insinuadas y sucesivas que ocupan espacios "anteriores", acompañan a la imagen definida y concreta, que aparece representada en un supuesto final del movimiento a través del propio proceso. Son las llamadas "imágenes cinéticas", que se desarrollan en el lenguaje del cómic, y que, como recurso gráfico, han sido aprovechadas en otras técnicas de la manifestación plástica: ilustración, cartelismo, publicidad, etc. Este tipo de imágenes que intentan suplantar el movimiento en el plano, pueden alcanzar grados exhaustivos de trazado y manifestación en el cómic, intentando, mediante la pérdida de la figura concreta, alcanzar un máximo verismo en el movimiento: cuanto más vibración o cambio alternativo, más sensación de movimiento habrá.



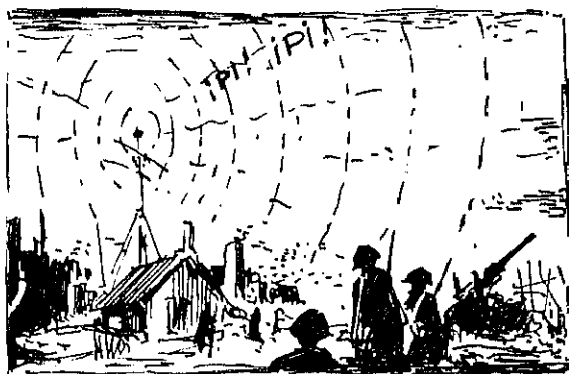
«Har», por Diego Navarro y Juan Zarallo.



Dentro de la iconografía del lenguaje, también existen otros signos que, definidos por manera de trazo o línea, podemos calificar de grafismos "expansivos", con una función gráfica similar a la cinética, pero que se diferencian de ella porque tienen efecto en un medio "opaco" o "transparente" a la percepción visual: aire, gas, agua,... El sonido producido por un objeto representado, incluida la voz humana, se destaca de forma gráfica con trazos que tienden a semejar la "onda expansiva" o el movimiento del aire, que intentan, por medio de trazos direccionales que provienen del origen del sonido, mostrar al espectador su amplitud y alcance. Son movimientos o expansiones que se supone producen los "mensajes" de las formas representadas: el sonido de un teléfono, la señal de radio que origina una antena transmisora, la explosión de una bomba en el aire o en el agua, la potencia de la voz producida por un personaje, etc.

A modo de marcas gráficas o convencionalismos del lenguaje, todas estas maneras de trabajo del trazo y de la línea han quedado integradas a un lenguaje simbólico universal del que el cómic ha sido precursor e inductor, por su popularidad, en tantos

campos de la representación por medio de la imagen y la información gráfica.



Muchos creadores, la mayoría, han sido influenciados en su trabajo por la realización cinematográfica. Salvo casos, como el de Mc. Cay, al que ya me refiero en otro momento de este trabajo como posible innovador y precursor del lenguaje de la cámara, la adecuación a la sociedad de los artistas ha hecho que el lenguaje popular del cine les impactara lo suficiente como para sacar consecuencia de él.

Dentro de lo habitual en la realización, la separación de secuencias suele ser rotunda: la línea o el espacio destacan el momento anterior del posterior y viceversa. En innovadores del cómic, siempre en vanguardia, nos encontramos con recursos de dibujante que tienen su origen en la expresión cinematográfica: fundidos, fundidos encadenados, etc.

Aquí, las viñetas se nos ofrecen bajo el aspecto de secuencias encadenadas en un mismo espacio dándonos la sensación visual de varios tiempos de acción interpretados en una misma imagen.

"...El cómic también utiliza las técnicas que el cine conoce con el nombre de "flash-back" (salto atrás en la temporalidad que permite actualizar un fragmento del pasado de importancia significativa para la historia narrada) o el "flashforward" (o anticipación del futuro) o prefiguración de hechos que aún no han acaecido en "tiempo real" del relato. "

Santos Zunzunegui. (50).

Aunque con menos posibilidades en cuanto a montaje que el cine, por verse reducido al límite del soporte, el cómic ha ido dando pasos en este terreno. En los últimos años, su límite tradicional de secuencia, la viñeta, ha ido sufriendo transformaciones que la han llevado en ocasiones a una difusión de contexto compositivo dentro de los

límites de la página. La viñeta ha alcanzado a fragmentarse y ha ampliado sus posibilidades como elemento gráfico. Hoy tenemos creadores que se lanzan a un verdadero estudio analítico de las estructuras de la imagen sobre el plano, alcanzando montajes realmente complejos: Guido Crepax, Moebius, Howard Chaykin, etc.

En esta síntesis general de la iconografía del cómic en sus elementos fundamentales, aunque pueda no ser total, se ve que el campo gráfico de la representación formal de la imagen puede ser ampliable. Tanto en la técnica como en la interpretación, el cómic, se atiene a los efectos externos que van marcando las pautas de la moda y gustos de una sociedad que, según los tiempos, determina una forma de representar u otra.

Tendremos que atenernos a la premisa que nos marca el tiempo: los símbolos varían dependiendo de las influencias recibidas, de los descubrimientos o fantasías de los creadores; lo que hoy es sinónimo de modernidad mañana puede pasar a ocupar un puesto en el baúl de los recuerdos.

Un recurso narrativo es la voz en "of", que sirve para la continuidad de la narración evitando, en ocasiones, una acumulación de imágenes por secuencias o viñetas, pero también, para aprovechar la ocasión y mostrar ambientes o lugares que rompan la monotonía de un diálogo largo o situación demasiado estática. Pueden servir para conseguir una mayor plasticidad del conjunto de la plancha.

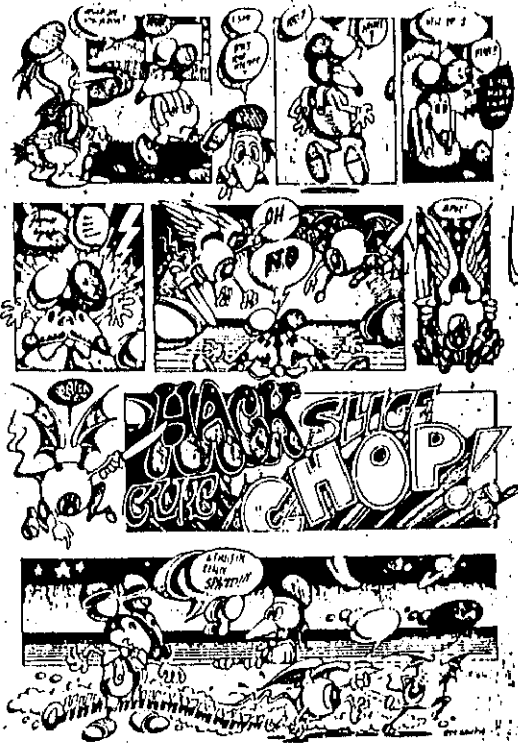
"Las hermanas amour".
"Rip Kirby".
Yohn Prentice.



"Spirit". "La joya". 1950. Copyright Will Eisner. 1975.

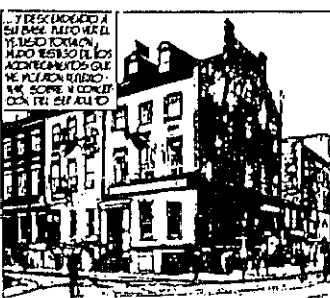
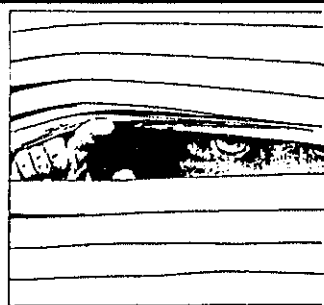


"Corrigan, agente secreto X-9". King Peates Syndicate.



Dibujos: Rick Griffin.

¿Podemos aplicar el término subrealista a las composiciones de Rick Griffin?. Por supuesto, sí. Toda una fantasía de imágenes que sacan sus conceptos de formas de las ya existentes. Pero eso sí, con una intención de mezcla con esquematismos, técnicas publicitarias y, una resolución gráfica propia de su época y muy segura del dibujo.



"Siete vidas",

Josep M. Bea.

la interrelación de imágenes propias a la representación realista con el anacronismo del grotesco que puede resultar la imagen (realista) de el animal actuando como ser humano, es propio de unos nuevos creadores y unos nuevos tiempos comprensivos de la imagen (grotesca) que resultan convincentes.

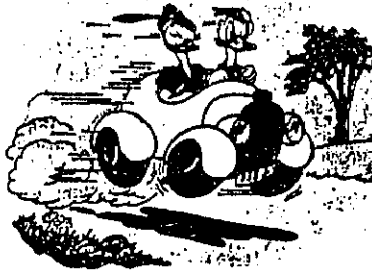
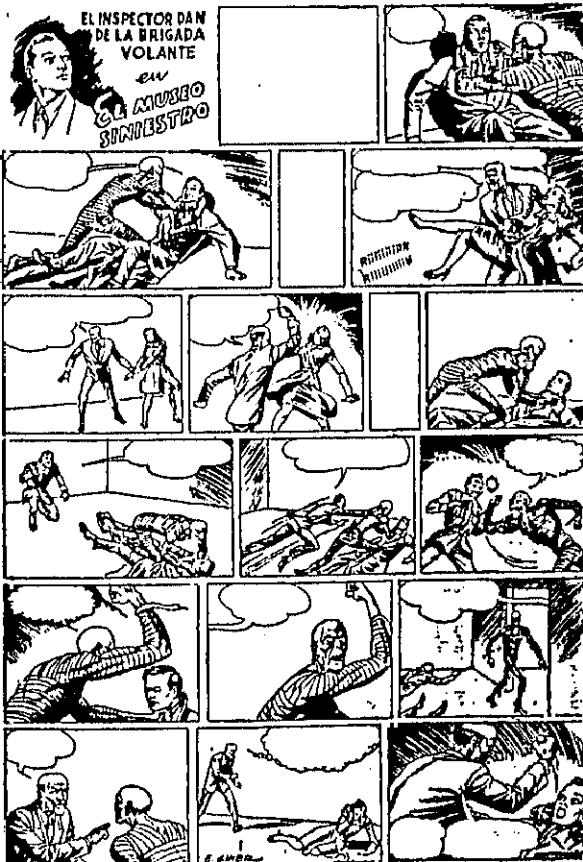
[illegible]

Ilustración de
cómico a toda
página. Inicio
de una historieta
que se convierte
en portada de la
misma. Es una
viñeta, pero que
a modo de cartel,
es introducción
al tema del que
se va a tratar.



El ángulo de visión funciona de acuerdo a lo que el dibujante quiere expresar: una perspectiva frontal con ángulo en contrapicado, nos muestra una calle vacía, solitaria, la suciedad del suelo, la alcantarilla que suponemos fétida, el "ambiente" de lo que imaginamos "bajos fondos", el suburbio.

Will Eisner. "The Spirit".



El "movimiento" en la imagen es fundamental para crear acción y ritmo en el desarrollo de la historieta. El cambio de planos rompe la monotonía que puede producir la secuencia.

Eugenio Giner. 1947.
Revista "Pulgarcito". Ed.
Bruguera.

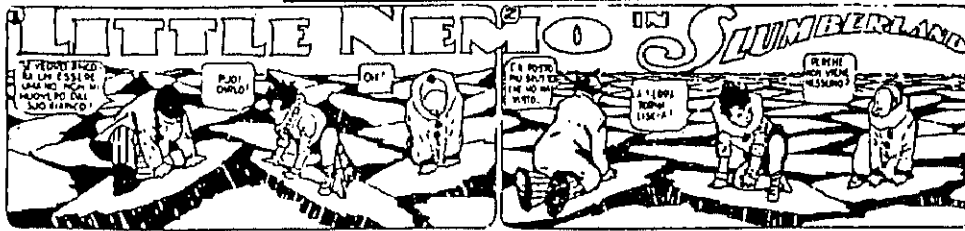
48. Cfr. Gubern. Román. "Literatura de la imagen" Salvat. Barcelona 1974.

49. Idem. Gubern. Román. "Literatura de la imagen". Salvat. Barcelona 1974.

50. Cfr. Zunzunegui. Santos. "Mirar la imagen". Servicio Editorial Universidad del País Vasco. Ed. Ellacuria. Vizcaya.

1 agosto 1909

FIN DE PAGINA E INICIO DE LA SIGUIENTE CON "FLASH BACK"



«Nefolda», por Quino.

5:2 - El guión.

El guión de trabajo, texto explicativo, original o síntesis de un texto mayor, es imprescindible para el creador de cómic. El guión ha de existir, bien enfocado a la realización posterior, hecho por un profesional, o como guía de trabajo ofertada por el editor, o como creación, a modo de guía de trabajo, realizado por el propio artista.

Cuando el guión es propio del dibujante, tiene para éste la ventaja de la libertad de interpretación. Según la forma de trabajo del artista, éste necesitará una guía más o menos completa del resultado plástico que intente lograr. Normalmente no necesitará de explicación de escenas o de distribución exhaustiva de la página, sí una llamada de atención o recuerdo, ya que las imágenes en su configuración imaginada o pensada estarán en la idea preconcebida de su autor. Sí será imprescindible el texto de diálogos y comentarios, llamadas de atención y proyecto inicial de distribución de espacios que lleven a la correcta interpretación de la obra.

Un artista de cómic, por lo general, si tiene posibilidad de crear su propia historia, realiza un estudio previo del relato imaginado, distribuido en los espacios que le permiten las planchas o páginas, número de viñetas, tamaño y relación de éstas, momentos llamativos o a destacar en la narración gráfica, etc. Sobre los diálogos y texto pensado realiza las anotaciones pertinentes.

Y, aunque hay creadores de imágenes de cómic que, con auténtica inventiva, alcanzan a tener un dominio de la narración fluido y concluyente que, incluso a veces los lleva a la realización directa de la idea, ninguno renuncia a ese previo esquema básico que le va ser guía fundamental de trabajo.

El sometimiento del profesional a los temas que imperan en el mercado es normal, ya que es el editor el que decide los que han de llevar sus revistas y ediciones. Al guionista se le pide una rigurosa explicación y descripción ambiental para que sea interpretada por el dibujante, y a éste, si realiza su propia historia, que ésta sea lo suficientemente documentada y descriptiva. En la actualidad, con una información visual tan abundante, un error de

localización, ambiente o descripción, de atrezzo o ropaje, geográfico, etc., no suele ser perdonable.

Normalmente, el buen guión, queda definido como tal cuando existe un buen equilibrio entre descripción de personajes, sus caracteres, y el ambiente donde se desarrolla la historia. Aunque la psicología de la expresión oral o gráfica de las figuras centrales del relato sean importantes, no menos importantes son las de los personajes secundarios y los lugares, reales o imaginarios, donde transcurre la acción.

Decidido un tema, se realiza un argumento general sobre él, en donde se esboza el desarrollo de la acción y una conclusión. Decidido esto, se adecúan situaciones e imágenes posibles al número de viñetas y páginas. Por último, se deciden los momentos más "rotundos" o decisivos de la historieta que, compositivamente, nos proporcionen una estructura más o menos racional y coherente.

El guionista no está obligado a saber dibujar, pero si se dedica al medio, sí ha de ser capaz de imaginar mentalmente, visualizar la imagen resultante de lo que quiere definir escribiendo. Lo que a un creador

de imágenes, un artista gráfico, puede faltarle (resolución de diálogos, tema oral o descripción narrada), el guionista ha de ofrecérselo. Ahora bien, el guionista ha de acompañarse a las posibilidades de interpretación y resolución del grafista. Estas "uniones de personalidad" han sido frecuentes en la historia del cómic, aunque lo ideal sería que la dualidad de conceptos, oral y gráfico, se dieran en una misma persona.

El guión de cómic es muy parecido al de cine, pero con la diferencia de que si en el cinematográfico el guionista cuenta con el desarrollo de imágenes en movimiento que van haciendo transcurrir una acción, en el cómic, el guión ha de adaptarse a una imagen fija que por sí misma constituye, o puede hacerlo, un espacio de tiempo, haciendo lapsus o "cortes" mediante espacios simbólicos, vacíos de línea, etc.

A veces, un guionista inicia un texto con una explicación para el dibujante pretendiendo aclarar más el relato o destacando algunos rasgos sobresalientes de la historia, allí donde el artista ha de cargar su expresividad, etc. A veces, indica la distribución de las viñetas.

En un guión libre, el guionista sí ha de tener en cuenta algo que es básico: la extensión ideal de un cómic es la mínima indispensable que permita contar lo que el autor ha decidido contar. El cómic, por sus características de impronta visual y de imagen fija concluyente, ha de mantener un ritmo de relato concreto y preciso.

El guionista numera cada viñeta, a veces también la página; si intenta explicar la intención compositiva, puede hacerlo previamente refiriéndose al espacio global que él aprecia. A continuación del número de viñeta, va situando sus observaciones al dibujante: descripción de la viñeta, tipo de plano, ángulo de visión, situación de los personajes, etc. A continuación, textos y diálogos, refiriéndose a los personajes por su nombre, mediante indicación de "comentario" o palabra similar.

Algunos profesionales dedican el centro de la página hacia la izquierda para dar las normas de realización al artista, y el centro a la derecha para contar la historia de sus diálogos.

Otro sistema más extendido es dar las instrucciones,

texto y diálogos, en forma correlativa titulándolos: Dibujo, Texto, Nombre del personaje, etc. En realidad todo depende del modo de trabajo, gustos del autor, y no existe norma fija, lo que sí se sigue, como si fuera ley, es la simplificación de textos (el cómic, cuanto más texto explicativo, es menos cómic). La acción, la imagen, ha de ser por sí misma explicativa y ha de poder "sugerir" sin palabras.



La imagen se sucede,
sin palabras.

"Tragaperras".

Guión : Carlos Trillo.
Dibujos: Horacio
Altuna.

"Zona 84".

6 | Conclusión

6:1 — Posibilidades del lenguaje

A través de este trabajo, al que me impulsó mi curiosidad por el medio, en el que a veces me he movido, y el deseo de alcanzar un mejor conocimiento de él, he podido apreciar facetas desconocidas para mí y ampliar otras. A manera de conclusiones, en casos de reflexión, las expongo a continuación, sin que por ello hayan de ser consideradas como cerradas o únicas.

Los mensajes por secuencia SON COMPRENDIDOS POR LA GRAN MAYORÍA.

SU SIMBOLOGÍA ES COMPRENSIBLE. Su iconicidad se nutre de la propia sociedad o se deriva de ella; pero revierte en esa misma sociedad motivando modos de expresión y formas evolucionadas.

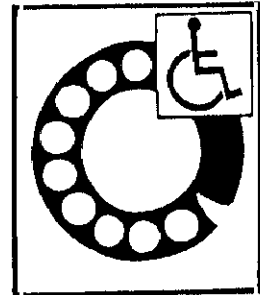
Sí es verdad que PUEDE SER UN LENGUAJE SELECTIVO por la calidad o forma de exposición de la imagen, todo depende del grupo cultural en el que se desarrolle, teniendo expresiones propias muy localizadas en áreas de cierta influencia.

Sus GRADOS DE MODERNIDAD y EXPRESIVIDAD van a ser tenidos en cuenta por cómo reflejen o capten el medio más o menos culto o intelectualmente desarrollado al que se DIRIJA LA PRODUCCIÓN.

El cómic NO DEJA DE SER UN DISEÑO GRÁFICO en la más amplia acepción del término. Sin duda, ha tenido una influencia en la simbología gráfica de uso cotidiano que se nos muestra en una sociedad condicionada a la utilización de esos símbolos.

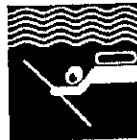
Los PICTOGRAMAS INFORMATIVOS dentro de las comunidades urbanas y sus relaciones entre sí, tienen mucho que ver con la costumbre de visualización de las relaciones de viñetas y con la adecuación de los artistas a este medio.

Placas adhesivas más frecuentes añadidas a
señales indicadoras
Placas adhesivas para coches

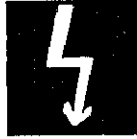


Y de mucha de la SIMBOLOGÍA DE LOS SIGNOS DE ATENCIÓN que usamos, de sus esquematismos, es precursor el modo de expresión que ha podido tener el cómic.

Pesca submarina
Esquí acuático
Natación
Navegación en barca



Prohibido fumar
Expo 70, UIC. México 68, Muthesius, ADV



Electricidad
Expo 67, Expo 70, Munich 72, Erco

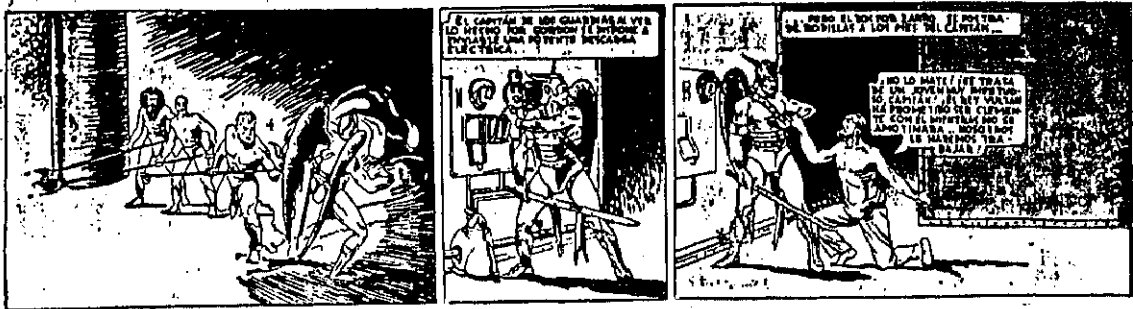
Ilustraciones procedentes de
"Sistemas de signos en la
comunicación visual". Krampen -
Aicher, G. Gili, Barcelona.

LA PUBLICACIÓN DIARIA O PERIÓDICA, la prensa, las revistas, nos demuestran en general que el lenguaje se usa habitualmente en el medio; ES USADO NORMALMENTE POR PROFESIONALES DE LA SÁTIRA O LA CRÍTICA SOCIAL, aunque se deje de lado la "plástica" del mismo. La representación puede funcionar completamente alejada de la búsqueda de cualquier tipo de composición o equilibrio.

La FIGURACIÓN DE LA IMAGEN EN EL CÓMIC PUEDE MOVERSE A TRAVÉS DE MODAS Y TIEMPO, se amolda a ellas y a él. Una figura humana variará como varía según las épocas su canon, los atrezos de ambientes y lugares se representarán con unos ropajes u otros, pero una vez creadas las imágenes, publicadas y popularizadas, QUEDAN COMO EJEMPLO INTEMPORAL CON POSIBILIDADES DE REPETICIÓN O REPRODUCCIÓN FUTURA.

Por esto, y a pesar de ser un producto dirigido a un mercado consumidor de época y a sectores concretos, mantenemos con él un "diálogo" que parece similar a través del tiempo. Porque sus "momentos" SE REPITEN, o al menos, en lo que va de siglo, han sufrido sucesivos momentos de esplendor.

Dibujantes que hicieron impacto en su tiempo, olvidados momentáneamente, reencuentran su estrellato en momentos posteriores de esplendor editorial o sensibilidad social concreta; y se vuelven a reencontrar, después de otro lapsus temporal, por causas similares. Se repiten los ciclos de la expresión y se vuelve a encontrar la originalidad que ya estaba olvidada.



Al ser un lenguaje que se sirve de la percepción visual para transmitirse, EL CÓMIC PRODUCE EN EL ESPECTADOR LAS SENSACIONES PROPIAS E INHERENTES A SU EDUCACIÓN PERCEPTIVA. El cómic puede ser UN LENGUAJE IDÓNEO PARA EDUCAR EL SENTIDO PLÁSTICO, crear el gusto por la imagen y la representación

Como exposición compositiva de la imagen, resuelta por líneas, masas y espacios, PUEDE ACOSTUMBRAR AL ANÁLISIS PERCEPTIVO DE LAS FORMAS y, por tanto, al disfrute de las mismas.

La posibilidad del lenguaje de SECUENCIAR UN TEXTO que implica interpretación, simplificación y construcción gráfica descriptiva, da al mismo una capacidad de captación sumamente amplia y ÚTIL EN CUALQUIER FACETA EDUCATIVA.

Un artista que inicia la realización de un cómic necesita de UNA CULTURA MÍNIMA EN EL MEDIO y una CONCIENCIACIÓN ADECUADA HACIA EL TIPO DE CREACIÓN QUE SE PROPONE.

NO ES SUFICIENTE EL BUEN DOMINIO DE LOS RUDIMENTOS DEL DIBUJO y de las técnicas pictóricas, ya que, si bien deseables, también se requiere un sentido de la secuencia y del equilibrio visual propio al medio, de modo que el ritmo de la imagen se amolde a la intención y espíritu de lo narrado.

Si consideramos al cómic como ARQUETIPO DE DISEÑO GRÁFICO QUE SE SIRVE DE ICONOGRAFÍA PROPIA, el conocimiento de sus símbolos y maneras de narrar no darán resultado satisfactorio salvo que se condicionen y entrelacen a MODO DE UNA SOLA UNIDAD EXPOSITIVA: viñeta, tira, página.

Sin duda, existen POSIBILIDADES DE INTERPRETACIÓN GRÁFICA SIEMPRE RENOVABLE, y que irán surgiendo a través de la actividad social cotidiana y su interpretación por parte de los artistas. La iconología del cómic que BEBE EN FUENTES DE LA ESCRITURA podrá alcanzar siempre a producir NUEVAS SIMBOLOGÍAS COMPENSIBLES.

Desde hace cuarenta años, los últimos veinte sobre todo, EL NIVEL ARGUMENTAL Y ARTÍSTICO DEL CÓMIC EN NUESTRO PAÍS HA EVOLUCIONADO A GRANDES PASOS HACIA MEJOR, desde que la inquietud por parte de intelectuales y artistas hacia el medio fue creciendo. La incidencia de material propiamente "adulto" en las ediciones españolas y la sucesiva aparición de otro procedente del exterior que ha sido ejemplo y aliciente para nuevas generaciones de artistas del medio, ha hecho patente la importancia del lenguaje, que, como cualquier otro medio de comunicación, va haciendo cada vez más adeptos.

Si los artistas del cómic vencen las dificultades propias ala narración gráfica, haciendo una interpretación correcta de lo que ésta puede ofrecer

estéticamente y de las que el propio artista proponga, SEGUIRÁN SURGIENDO NUEVOS VALORES, otras nuevas interpretaciones que podrán ser incluidas dentro del lenguaje característico de la secuencia.

Y, para concluir, me uniría a la cita de Umberto Eco :
 "UNA CIVILIZACIÓN DEMOCRÁTICA SE SALVARÁ SOLAMENTE SI
 HACE DEL LENGUAJE DE IMÁGENES UNA PROVOCACIÓN A LA
 REFLEXIÓN Y NO UNA INVITACIÓN A LA HIPNOSIS."¹¹



Imagen ilustrativa de un artículo del diario "El País" referido a la situación política de su momento en Chile. El cómic se usa como crítica social. (27 de Diciembre de 1987).



La iconografía del cómic, su lenguaje característico, es usada normalmente por los profesionales de la sátira, el humor, o la crítica social, que se valen de ella para su fin.



6:2—En defensa de una expresión

Hay múltiples razones para manifestarse a favor de un lenguaje que dentro de las literaturas de la imagen ha alcanzado cotas de originalidad y popularidad expresiva indudables. El primero que se nos ofrece es el de lo atractivo y comprensible que resulta para lo que denominamos gran público, que capta en él reflejos muy acordes e identificativos con la sociedad en donde se desenvuelve.

Dejando de lado el manido concepto de identificación del cómic como literatura de imagen destinado al recreo infantil, aún mantenido por grandes sectores del lector medio español, propio la sociedad restrictiva burguesa, y no sólo de ésta, nos encontramos con un lenguaje de comprensión popular, si no único, sí de los más identificados con nuestra época. El cómic es un lenguaje integrado a la gran mayoría de la sociedad urbana, y que tiene tanto que ver con los hábitos estéticos del medio en que se produce que actúa como exponente de él mismo. Y sólo limitado en su expresividad o evolución por los prejuicios que esta sociedad genere.

Dentro de la enorme complejidad que encierran todas las manifestaciones de los medios de comunicación social destinados al consumo visual, se manifiesta a través de cualquiera de ellos. Por lo que sus posibilidades de captación desbordan los límites impuestos por su propia naturaleza editorial; ya sea en publicaciones periódicas o dentro del campo de la publicidad, a través de la televisión, el cine, el video o los ordenadores.

¿Puede tener campo abierto en la pintura?. Puede, el límite de apropiación de sus imágenes no queda especificado ni acabado con los artistas del "pop", recordemos las imágenes producidas por el Grupo Crónica o el equipo Realidad, individualidades como Mariscal devienen de su trabajo en el campo de la secuencia del cómic, aunque su transcendencia recorra derroteros publicitarios.

El cómic es un lenguaje que, fuera de su concepción artística, queda limitado por la actuación del editor y el interés del público o sector de éste al que vaya dirigido, pero que puede modificar, recrear o influir en estos mismos sectores, de ahí las posibilidades que

se le aprecian como lenguaje educacional; aunque su función educativa, que en ocasiones ha alcanzado a servir en experiencias esporádicas, ha quedado por lo general desbordada por la más directa de la televisión o la mayor facilidad del video.

Sin duda, la actividad de la producción de la iconografía propia al cómic por parte de un artista determinado no incidirá en el medio cultural de su entorno o al que se dirija en su producción, si no va acompañada de un conocimiento de ese medio y su deseo de incidencia en él. De ello dependerá la capacidad de captación o "enganche" que ese mismo artista tenga con su obra.

Hay que pensar que el cómic es un elemento de amplia especulación comercial, y dada la facilidad de aceptación del lenguaje y su populismo, su edición o ediciones, van unidas a un movimiento de capital de inversión importante.

Dentro de nuestra sociedad de consumo, volcada hacia el campo de lo representativo e icónico, el cómic es uno de tantos productos a la venta, pero realizado por artistas que hallan en la expresión gráfica su modo de comunicación hacia el mundo que les rodea.

Los artistas de cómic usan un lenguaje propio de su tiempo y que es recopilación de la mayoría de los métodos gráficos de expresión de la historia humana, no sólo actuales sino de los heredados de épocas pretéritas. Lenguaje que, a modo de sublimación de lo que puede ser la capacidad creativa, es conclusión, no final, de la inventiva e imaginación desbordante del ser humano.



Vista de Daniel Torres de El artefacto de guerra.

El tebeo valenciano

Sento, Micharmut, Torres y Beltrán

JOSÉ MARIA TORRES
El tebeo es la prolongación de la literatura popular y como tal no puede separarse del contexto socio temporal de su autor y de su época; refleja las preocupaciones del momento y va a menudo más allá o por delante de los deseos del lector.

Los museos le han abierto sus puertas. Exposiciones, congresos, coloquios, ferias, todo tipo de manifestaciones se celebran en todo el mundo sobre este noveno arte, según la clasificación francesa.

Sento Linovel y Juan Enrique Reisch, Micharmut, nacieron en 1953; Daniel Torres, en 1958, y Miquel Beltrán, en 1959. Los cuatro son los excentros de un que ha venido denominándose *cruc-*

Sento estudió Bellas Artes y durante tres años fue PNH explicando Anatomía. Micharmut pasó por la Escuela de Bellas Artes, estudió dos años en la facultad de Medicina y otros dos en la de Filosofía. Daniel Torres completó Arquitectura, pero se formó en Bellas Artes. Y Miquel Beltrán estudió Artes y Oficios y Publicidad.

Nos vemos en la terraza de un bar delante de la catedral, frente a una singular fuente erigida en la plaza y que creó como afortunado que dijo Mariano Benlliure: "Hay fantasmas que guardan monumentos y monumentos que parecen fantasmas".

Sento declara: "Siempre he habido aquí, en Valencia, una gran cantidad de mano de obra en la industria del tebeo. Nosotros so-

etiquetas en general, pero, además, en nuestro caso no responde a la realidad".

El estudio de Daniel es pequeño y funcional, moderno. La amplia ventana da sobre los jardines de la estación de FFE. Los trenes llegan, embarran su carga de pasajeros, que desde arriba se divisan como hormigas, y salen hacia los pueblos cercanos.

Arquitecto

Quinta vez arquitecto, luego pensó dedicarse a la publicidad y a la ilustración. Finalmente eligió el tebeo, porque "...supone un mayor control de tu propio trabajo. Fiestas una historia y luego la desarrollas. Cuando la das por acabada entras en contacto con el



Miquel Beltrán, La pirámide de cristal.

GILBERT SHELTON

El disparatado mundo del 'comic'

Gilbert Shelton, el creador de los enloquecidos Furry Freak Brothers y su inseparable Gato Freddy, vive ahora, con frecuencia, a las afueras de Barcelona y colabora asiduamente en la revista *El Víbora*. Shelton nació en Dallas en 1940 y es uno de los pioneros del *comic* independiente. "Crumb es el Miguel Ángel del tebeo, yo soy el Leonardo da Vinci", dice en esta entrevista.

Texto: Isabel Cardona
Fotos: Mario Pacheco

A principios y mediados de los años sesenta empezaron a llegar a España, traídos por algunos afortunados que viajaban a los países anglosajones, unos tebeos protagonizados por tres enloquecidos hermanos y el gato de uno de ellos. Los españolitos, que andábamos atareados con la lectura de Marx, Mao y Lukács, nos tirábamos de los pelos leyendo el *Después de Franco*, qué, de Santiago Carrillo, y adelgazábamos corriendo delante de la Policía Armada, empezamos a enterarnos de que, en otras latitudes, se adelgazaba con anfetaminas y se elucubraba con marihuana, y que transportar unos gramos de yerba era tan peligroso como repartir panfletos en Villaverde Bajo. El creador de *Freewheelin' Franklin*, Fat Freddy, Phineas y el Gato era un norteamericano llamado Gilbert Shelton.

Hoy sabemos algo más de Shelton: nació en Dallas (Texas), en 1940, y los fabulosos Furry Freak Brothers y el Gato de Freddy no son su única creación; también es autor de *Wonder Wart Hog*, Philbert Desanex y muchos otros personajes. En la actualidad, Gilbert Shelton colabora asiduamente en la revista *El Víbora* y vive con frecuencia en las afueras de Barcelona.

—¿Cuándo empezó a dibujar?

—No puedo recordar cuándo empecé, creo que lo he hecho siempre. Empecé copiando las tiras que aparecían en la Prensa diaria. Dick Tracy era uno de mis favoritos.

—He oído que también era un gran aficionado al Pato Donald.

—Sí, pero eso ocurrió más tarde. Aún me gusta mucho el Pato Donald, y también Tío Gilito. La Pequeña Lulú es otro de mis tebeos favoritos; estaba muy bien escrito.

—¿Dibuja y escribe sus propias historias?

—Normalmente lo hago, aunque si un escritor o artista... si puedo trabajar con otro escritor o con otro artista también me siento feliz, porque el trabajo es algo que odio, así que cuanto menos trabajo tengo que hacer, más feliz me siento. En los *Freak Brothers* ha-

bujantes y escritores, y Llieven Adkins, Joe Brown y Don Baumgart también han colaborado como escritores. En *Wonder Wart Hog* han trabajado conmigo Joe Brown en las historias, y Tony Bell como dibujante.

—He notado una gran diferencia entre los *Freak Brothers* que ha hecho solo y aquéllos en los que trabaja con Dave Sheridan. En estos últimos el dibujo está mucho más elaborado, hay un mayor detalle en los sombreados.

—Sheridan tuvo una educación artística, estudió en el Cleveland Art Institute, en Cleveland (Ohio). Allí fue donde le conocí, ya que viví una temporada en esa ciudad. Sheridan es mejor dibujante que yo, conoce todas las técnicas y es capaz de realizarlas, y también es un buen escritor. Cuando trabajamos juntos, primero charlamos sobre la historia, luego nos sentamos a realizarla; si estamos trabajando en una página, la cortamos en dos partes, cada uno trabaja en una de ellas y, al cabo de una hora, más o menos, nos las intercambiamos. Mira, en esta página trabajamos juntos tres artistas. Hay veces en las que casi toda la historia, los títulos, etcétera, son míos; otras, no.

—¿Siempre le gustó colaborar con otros artistas, o empezó a hacerlo cuando triunfó y el trabajo se convirtió en excesivo?

—A mí me gusta pasármelo bien cuando trabajo, y si hay otra gente que añade emoción, magnifico. No sé si emoción es la palabra adecuada, pero creo que sí.

—A usted le influyó mucho la música negra.

—Creo que podría decirse así. En Texas escuchábamos la KYOK, y en 1953, de pronto, nos enteramos de que existía esta música: Drifters, Big Tim Williams, Little Richard, Chuck Berry, etcétera. Y esto nos llevó a dar el paso a la primera forma de subcultura. Por otra parte, yo también estudié música durante algún tiempo, y hubo un momento en el que no sabía si quería ser historietista o músico de *rock and roll*.

—¿Continúa tocándolo?

—Muy poco, ahora no tengo piano.

—¿Qué le impulsó a decidirse por el *comic*?

—Aún no he tomado una decisión definitiva, puede que vuelva a la música y me convierta en un *rocanrolero* cuarentón, como Leo Russell.

—¿Dónde y cómo coincidió o se integró en el movimiento *underground*?

—Es difícil decirlo. La mayor parte de los años sesenta la pasé en Texas. Viví algún tiempo en Nueva York, Los Angeles, San Francisco, Cleveland, pero mi lugar de residencia era Austin (Texas), que es donde está la universidad, y es la parte más liberal de Texas. La universidad tiene ahora unos 50.000 estudiantes. Allí ocurrían muchas cosas, había mucha gente que se movía, Chet Helms, Powell St. John, Charlie Hayden, el creador de todo el follón, y que luego se convirtió en el magnate de los *badges* y *posters*. También estaba Travis Rivers, que luego fue importante en el San Francisco Oracle; Jack Jaxon, que hace los *God-Knows comics*; Foolbert Sturgeon, el dibujante de las aventuras de Jesús, Janis Joplin también estudiaba en Austin. Todas las semanas había conciertos y Janis era la estrella, porque era la que mejor cantaba. Más tarde se graduó en *rock*. Ella siempre fue desenfrenada. Toda esta gente vivía en una casa llamada *El Ghrito*, y en la de Tony Bell y en la mía. Teníamos una revista humorística de periodicidad mensual, *The Texas Ranger*, que estaba financiada por la asociación de estudiantes; nosotros nos llevábamos un porcentaje sobre los beneficios y nos lo gastábamos en alcohol. Aunque estudié historia, creo que puedo decir que mi universidad fue el periodismo, las revistas de humor.

—¿Dónde publicó por primera vez *Wonder Wart Hog*?

—En *Bacchanal*, que fue una revista fundada por los expulsados del *Ranger*. Los echaron por poner la palabra *foilar*.

Dominical de "El País", 1977

La crítica sobre los movimientos o formas culturales admite a los creadores de imagen, como entidades adscritas a su propia cultura, y los creadores, inventores de ellas, son motivo suficientemente impulsores para sectores que se identifican con su creación como para ser noticia, motivo de artículo, o reseña cultural.

Las informaciones sobre la actividad ideológica, motivaciones, etc., de los creadores de cómic que han alcanzado suficiente popularidad entre el público, son "importantes". Porque ese público, recibe información, cultura, por los mismos medios que cualquier sector social, vivo o activo.

ABC/61

Extraordinaires Aventures de Totor

C.D. des hannelons



La vida de Totor es una aventura constante. En esta ocasión, el personaje se enfrenta a una serie de problemas que le obligan a salir de su zona de confort. El autor, C.D. des hannelons, nos muestra un Totor más maduro y con más experiencia.

La vida de Totor es una aventura constante. En esta ocasión, el personaje se enfrenta a una serie de problemas que le obligan a salir de su zona de confort. El autor, C.D. des hannelons, nos muestra un Totor más maduro y con más experiencia.

• Para Hergé se trataba, antes que nada, de contar una historia
• Una de sus obras penales, "Tintin en el Tibet", está dedicada a enaltecer los valores de la amistad

Contra una historia... La vida de Totor es una aventura constante. En esta ocasión, el personaje se enfrenta a una serie de problemas que le obligan a salir de su zona de confort. El autor, C.D. des hannelons, nos muestra un Totor más maduro y con más experiencia.

ABC/61

DOMINGO 27-1-85

Tintin, un héroe universal

Los totalitarismos

Las descalificaciones políticas acompañaron en múltiples ocasiones a su creador

Para el ya dedicado totalitarismo... El secreto de la popularidad de Tintin reside en su capacidad para reflejar las preocupaciones y valores de su época. El autor, Hergé, utilizó su obra para criticar los totalitarismos y defender los valores de la libertad y la amistad.

• Para Hergé se trataba, antes que nada, de contar una historia
• Una de sus obras penales, "Tintin en el Tibet", está dedicada a enaltecer los valores de la amistad

Contra una historia... La vida de Totor es una aventura constante. En esta ocasión, el personaje se enfrenta a una serie de problemas que le obligan a salir de su zona de confort. El autor, C.D. des hannelons, nos muestra un Totor más maduro y con más experiencia.

ABC/61

DOMINGO 27-1-85

Hergé defendió la libertad

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

• Sesenta millones de álbumes traducidos a treinta y dos idiomas hablan del éxito de Tintin
• La llegada a España del Museo Imaginaria no trajo consigo una gran polémica

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

ABC/61

ABC/61



La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

La libertad es un valor fundamental que Hergé defendió a lo largo de su obra. A través de los personajes de Tintin, él nos muestra la importancia de la libertad y la amistad.

ABC/61

Al regreso de la Libertad, el autor Hergé tiene un momento de reflexión sobre la libertad y la amistad. Este momento es crucial para entender la importancia de estos valores en su obra.

Las nuevas historietas

Ediciones La General publica en Valencia a la joven generación de dibujantes españoles

ADOLF BELTRAN, Valencia. La importante tradición de la ciudad de Valencia en el campo de la historieta gráfica tiene desde hace unos meses una nueva referencia en la colección *Morlary*, de Ediciones La General, una nueva propuesta a las obras de la joven generación de dibujantes españoles. Con la publicación del tercer y cuarto álbum de la colección, que fueron presentados el pasado día 13, la iniciativa ha despertado el interés de los aficionados.

"Publicamos las obras de autores españoles de la última promoción. Nuestra producción equivale a la de las discográficas independientes en relación con las grandes multinacionales del disco", explican Juan Puchades y Manel Gimeno, dos jóvenes dibujantes que se dedican profesionalmente a la ilustración y la publicidad y que, un buen día, decidieron abrir un espacio a las nuevas firmas en el campo de la historieta gráfica.

En iniciativa es, en parte, heredera de anteriores proyectos valencianos, como la editorial Atrabato, que llegó a publicar seis álbumes a lo largo de 1984, o la colección *Marea Azul*, que editó dos recopilaciones de trabajos de diversos autores poco tiempo después. "Los que nosotros publicamos son tebeos para leer", explica Puchades, "y no bocetos burlados y esteticistas".

Con esta definición, que apunta un retorno a los orígenes del tebeo clásico, los promotores de la colección *Morlary* confirman una tendencia que ha caracterizado a los valencianos de co-

lección. El interés por los tebeos que cuentan historias de ficción, con una innegable influencia del lenguaje cinematográfico. Una característica que se destaca notablemente de la atención a las narraciones de tipo cotidiano y urbano propia de toda una corriente de la producción de historietas barcelonesas y madrileñas de hace unos años.

Recopilaciones

En su formato a medio camino del cómic book y el álbum clásico, los cuatro números de la colección *Morlary* han recogido trabajos labrados o recopilados de historietas ya publicadas de autores como los valencianos Juan Puchades, Carlos Orta y Rafa Fontañá, y del dibujante madrileño Felipe González.

Los trabajos de estos dos últimos fueron presentados en Valencia el pasado día 13. Actualmente se encuentran en preparación un álbum de Manel Gimeno y otro del catalán Scaramia. La



De izquierda a derecha, Kaka, Juan Puchades, Rafa Fontañá y Manel Gimeno.

Los autores, por tanto, a una promoción en la joven generación de dibujantes como Daniel Torres o, Quique Michamont o Miquel Bellón. Admiradores de los clásicos norteamericanos de la historieta gráfica, Manel Gimeno afirma: "Después del boom del cómic, vino el mal". Pese a la popularidad y el éxito alcanzados por algunos productores y dibujantes en la década de los ochenta, el mercado del cómic se resaca, en un momento de un período de reconstrucción.

En este momento, el mercado del cómic y la historieta gráfica no

local en las librerías especializadas de toda España una nueva plataforma para los jóvenes. "Hay que buscar continuamente fórmulas nuevas", declaran.

Con la intención de mantener un ritmo de edición de seis libros anuales, que tienen una tirada media de 2.000 ejemplares, los promotores de La General, que califican la respuesta obtenida hasta ahora por la colección de "sorprendentemente buena", esperan que su iniciativa sirva para abrir caminos a "un material nuevo" en el campo de la historieta gráfica.

PERSONAS ACTUALES

La entrada legítima del cómic book americano característico, en opinión de Gimeno y Puchades, el panorama actual de la historieta gráfica, un tiempo en el que ellos pretenden dirigirse no solo

Publicadas en Francia dos historietas que presentan a un Peter Pan malicioso o sensible

La obra de Barrie es objeto de interpretaciones opuestas 80 años después de su creación

ANTONI GUAL, Barcelona. Peter Pan, "el niño que no quería crecer", vuelve a ser actualizado con dos adaptaciones en historietas de muy distintas naturalezas.

El fabuloso viaje al País de Nunca Jamás que Barrie retrató en *Peter Pan* está considerado como una de las obras cumbre de la literatura infantil. El escritor y dramaturgo escocés, desencantado de la visión adulta de la vida, reinventó en su novela la fuerza imaginativa para los adultos. Sin embargo, la complejidad de sus personajes admite múltiples interpretaciones: dos de las cuales son reflejadas, 80 años después de la creación de *Peter Pan*, en dos álbumes publicados en Francia. El primer álbum, editado por Albin Publishers, toma como base la obra teatral escrita por Barrie en 1904 —setenta años antes de la publicación del libro—, en un intento de acercarse a la visión original de *Peter Pan*, aunque confinando a sus protagonistas a un aire más ambiguo y problemático. François Riviere, guionista de historietas, presenta a un Peter Pan malicioso y casi diabólico, y a una Campanilla caprichosa y celosa, cuya perversa visión del mundo contrasta con la inocencia e ingenuidad de Wendy y sus hermanos. La aparición del Capitán Jack Hook (Garfio) y sus piratas establece el contrapunto adversario de un álbum ilustrado por Jean-Pierre Darnat y François Perre con un estilo sencillo y directo. *Le légendaire Peter Pan* es el primer volumen de una serie que, bajo el título genérico de *Peter Pan*, presentará nuevas historias basadas en los personajes de Barrie.

Conocido también como

aparecidos en Francia y que preceden a la anunciada versión cinematográfica de Steven Spielberg. El personaje creado por el dramaturgo y novelista escocés James

M. Barrie obtiene así una visión distinta de la formulada por Walt Disney, responsable de la popularidad de una obra cuyo riquísimo contenido admite lecturas diversas.



Una viñeta del álbum *Le légendaire Peter Pan* de Régis Lancel.

serie de varios volúmenes, pero con una interpretación muy distinta del personaje. El primer álbum del *Peter Pan* de Régis Lancel, publicado por Éditions Vent d'Ouest, se presenta bajo el título de *Londres*. Este historietista francés, que ha alcanza-

do popularidad en Europa con la serie *La izquierda del poder* del tiempo, toma como punto de partida el libro de Barrie para sumergirse en el mundo infantil con la intención de desarrollar toda su densidad y riqueza.

Lancel sitúa a su personaje en Londres de finales del siglo XIX y ofrece una visión de los bajos fondos muy cercana a la descrita por Charles Dickens en sus novelas. Peter es aquí un muchacho cuyo sensibilidad ética constantemente con un mundo adulto cruel y tonto, poco dado a sutiles y menos aún a la fantasía. La imaginación será el arma de Peter para reforzar su propia visión de la vida, una imaginación que tomará forma en la figura de un hada —Campanilla— procedente de un mundo legendario poblado de seres y criaturas increíblemente ficticios, al que también pertenece Pan, un joven elfo dispuesto a mantener el secreto de su existencia. De esta forma, Lancel desdobló la personalidad de Peter Pan en dos seres distintos, en principio antagónicos, que representan la realidad y la fantasía, pero que están condenados a encontrarse. Régis Lancel no idealiza la infancia, sino que expone su mundo tal cual es, cruel y tierno a la vez, en un intento de demostrar que los niños están en guerra contra el tiempo y los adultos.

Es noticia la nueva creación, la implicación socio cultural del artista ejecutor de inquietudes latentes en la sociedad de su tiempo. El lenguaje es inseparable de la manifestación gráfica habitual y de la ideología que manifiesta.

La noticia se convierte en información del medio.

LAS LETRAS

Vuelven los tebeos

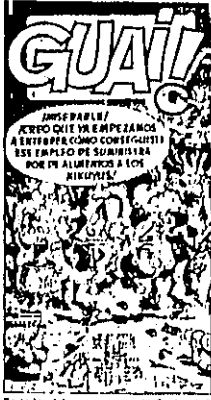
Reaparición de revistas semanales, entre la añoranza y el futuro

EL DOLDO PARADOJO
En la década de los sesenta la historieta recibió un fuerte reconocimiento de su propia edad, y en España comenzó lo que se llamó el boom del comic. Los dos principales no eran tan inocentes como se podría pensar a simple vista. Se hablaba de una revolución que venía de fuera —en España el fenómeno arranca fundamentalmente de la importación de Ceballos y Mochales (más el conjunto de los Iluminados Asociados) a través de las empresas de Trousain y de Edem, la revista que, pese a su posterior decadencia, representó en su momento de forma emblemática la llegada a España de la nueva historieta. Y se hablaba de comic y no de historieta porque se intentaba marcar una distancia frente a los viejos y tan entrañables libros de nuestra infancia, subrayar el carácter adulto de los nuevos productos.

Coincidiendo con ello, la crisis de la industria editorial española comenzó a castigarse severamente a los tradicionales consumidores de tebeos, los niños. La publicación *Atrevera*, el principal producto de consumo infantil, entró en una fase crítica en la que las reducciones venían a sustituir al lanzamiento de nuevas series o al mantenimiento regular de las revistas anteriores en supe. El precio de la crisis no lo pagaron tanto los niños como los profesionales, que se encontraron sin el mercado interior tradicional —como es bien sabido— en unas condiciones laborales pésimas que no les dejaban casi ningún rendimiento de las reducciones de su trabajo anterior.

En ese contexto, y gracias a la aparición de administraciones locales y autonómicas progresistas desde 1979, la afluencia de los tradicionales tebeos se vio compensada progresivamente por la aparición de nuevas revistas de historieta financiadas o subvencionadas por las autoridades locales. El mejor ejemplo es el *Madrid de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Madrid*, bajo la dirección artística de Felipe Hernández Cava, jefe de la del equipo *El Cubo* e imparable defensor de la vanguardia y la experimentación, no ya en el terreno de la imagen, sino en cualquier campo de cultura.

Madrid, e incluso las paradas, han sufrido críticas por parte de los editores privados, por entender que constituían competencia



Portada del nuevo semanario Guay y de la nueva etapa del TBO



directa. Lo más probable es que el argumento estuviera mal planteado. *Madrid* no ha intentado nunca ser una revista comercial, sino una revista experimental e innovadora, que intentaba de presentar a los dibujantes más jóvenes y de dar cabida a los iniciados más vanguardistas. En este sentido no es razonable creer que entrara en competencia con las revistas actuales. Lo real es que estaba cumpliendo una función que antes habían cubierto los tebeos tradicionales y las viejas agencias, como la Selección Ilustrada, las revistas y típicamente caricaturizadas por Carlos Giménez: dar entrada en el mercado profesional a los nuevos dibujantes.

Plataformas

Los viejos tebeos acaban a la vez de plataformas de despegue de los nuevos dibujantes y de medio de vida para los consagrados. Ahora los tebeos subvencionados —y no hay tantos, no exageremos— cumplen la primera función. Quedaba libre la segunda, y al fin de la imagen, pero en cualquier campo de cultura.

Madrid, e incluso las paradas, han sufrido críticas por parte de los editores privados, por entender que constituían competencia

guerra en una nueva revista, *Guay*, que setenta las últimas formas de la historieta tradicional con la colaboración de Anna María Pall, antes ejecutiva de *Bruguera*. Como tal el título *Guay*, el más reciente de los editores entre *Guay* y *Bruguera*.

Mis años de los primeros, lo cierto es que *Guay* reproduce la fórmula *Bruguera*. *Bruguera* más autores de éxito internacional, mis autores españoles de buen nivel. Hay que decir que el nivel de *Bruguera* no es muy alto. Sus nuevos personajes, que se hablan del pasado, del lenguaje de la nueva juventud, de la realidad actual. *Bruguera* y *Bruguera* no hablan de una falsa realidad muy graciosa, sus nuevos personajes son hablan en un tono muy falso de una realidad actual, lo que puede ser un error. Queda un último gráfico, un humor mecánicamente inapreciable, pero los personajes, al menos de calidad, no son malos.

Guay por lo demás, es un producto de alta calidad. *Atrevera* en capítulos, *Bruguera* en buena forma y un excelente *Así*, ambos en varios otros productos internacionales muy conocidos, confirman una mercancía que vendrá. Lo importante es que en la mercancía infantil. Muy bien, los tebeos deben tener un público

mayoritario, es imprescindible que los niños sean la mayoría. *Bruguera*, mientras *Guay* trata de copiar su propia fórmula de éxito, ha optado por el *Guay*, y ha emprendido a *Joan*, *Bruguera*, antiguo director de *Cine*, la recuperación de la, más antigua cabecera de la historieta española, el viejo *TBO*, con un proyecto que combina la más moderna historieta europea y española. El su apuesta muy ambiciosa, y sin duda mucho más innovadora que la de *Guay*, que sólo trata de rentabilizar ahora las más tradicionales recetas de los años dorados de *Bruguera*. Los tebeos se ven en su momento.

No es sorprendente, quizá, sin embargo, subrayar que *Guay*, más allá de sus atractivos, es una derivación del pasado, *Bruguera* el nuevo *TBO* es una apuesta por el futuro. El *Guay*, de acuerdo, es algo perdido de antemano con *Bruguera*, mientras que el pasado es algo así patético, que nada se pierde en viejo encanto. *Bruguera* mismo debería apostar por algo más serio que ahora, tras veinte años de *Bruguera*, vuelve a haber en los que se le han ido las ganas con material nuevo, lo que podría ser el comienzo de una nueva época para la historieta española. Y yo espero que sea.

"El País", 22 de Mayo de 1986.

"El País", 1 de Febrero de 1991.

Joseph Pérez habla de la contemporaneidad de fray Luis

de A. Madrid
"La más interesante de los nombres de la obra actual en poesía de fray Luis de León, no es tanto las inquietudes que propone para algunos de los principales problemas del hombre —la guerra y la paz, el progreso o la tele-rama—, que en definitiva son las del calicheismo, sino la forma tan moderna en que los aborda", dice el hispanista francés Joseph Pérez, director de la Casa de Velázquez de Madrid, que anteayer inauguró un ciclo de conferencias en la Biblioteca de Estudios sobre fray Luis de León. La ciencia es independiente de la fe, por ejemplo, el poeta de Salamanca que el siglo XX le recupera hasta el punto de intentar abrir paso de nuevo en el más fundamental de los nuevos: el infantil. *Guay* y *Bruguera* relatan el *Bruguera* que consagrara *Bruguera*.

Fray Luis castellano característico por su universalidad y modernidad, fray Luis supo lo que la paz depende del orden y el silencio, esto es, la justicia. Si el orden es impuesto, lo que se produce es una dictadura, y ninguna paz será duradera si se apoya en la injusticia. "Aunque él no lo dice", señala Pérez, "no sería forzoso denunciar el pensamiento de fray Luis decir que para él es a veces, preferible una guerra que ha de restablecer una situación justa, que una paz apoyada en la injusticia y ello sin olvidar a

Tintín, el sexo y los nazis

El humorista belga Jean Bucquoy publica historietas feroces sobre el dibujante Hergé y su criatura

ANDRÉ LUCAS. Barcelona
Jean Bucquoy, uno de los humoristas belgas más conocidos, ha creado para la editorial *Adelpo*, Sisy la colección *La vida sexual de Tintín*, una serie de historietas por *Vidua*, cuyo primer título está dedicado a Hergé. Bucquoy, que asegura que

su álbum está basado en hechos reales, ha sido noticia en estos últimos días por la aparición de la publicación mensual *Revue*, donde, además de atacar a la revista y a toda la clase política de su país, ha iniciado la serialización de *La vida sexual de Tintín*.

La revista *Revue* ha sido retirada de la venta en algunos quioscos, y fuentes de la Fundación Hergé han señalado a EL PAÍS que intentarían que *La vida sexual de Hergé* sea retirada del mercado. "He hablado con muchas personas cercanas a Hergé, incluyendo algunos de sus antiguos colaboradores, para conseguir que este álbum no sea tan solo una parodia, sino un verdadero libro de humor", afirma Bucquoy, quien sostiene que los actos sexuales relacionados en su libro están íntimamente relacionados, "pues Hergé era una persona fría y distante".

Las investigaciones del guionista de *La vida sexual de Hergé* se llegan a asegurar que el creador de Tintín había mantenido relaciones homosexuales en su adolescencia.

Amigo de Degrelle

Otro de los temas en los que Bucquoy ataca los límites de la



Una escena de *La vida sexual de Tintín*: "No olvidéis que no he dicho nada a nadie, y eso que le he sorprendido con él".

La galería Joan Prats representará al pintor americano Robert Motherwell

J. J. A. Barcelona
El artista norteamericano Robert Motherwell y la galería Joan Prats de Barcelona llegarán a una semana pasada a un acuerdo por el que Joan Prats representará exclusivamente a Motherwell en todo el mundo, excepto en Estados Unidos, donde el pintor seguirá trabajando con la galería Knoedler de Nueva York. Dentro de un año, cuando expire el acuerdo de Motherwell y Knoedler, Joan Prats tendrá opción a formalizar un contrato exclusivo.

Robert Motherwell es uno de los maestros del expresionismo abstracto norteamericano y uno de los pintores más reconocidos de la generación posterior a la de los grandes vanguardistas, y perteneciente a España por *Figueras* y *Saura*. Pese a su fama mundial y a su tremenda crítica en los círculos artísticos de Europa y Japón, la obra de Motherwell es relativamente poco conocida fuera de Estados Unidos. La estimación de sus obras oscila entre los 80.000 dólares (8 millones de pesetas) para dibujos sobre papel de pequeño formato, hasta un millón de dólares (100 millones de pesetas) para sus obras más importantes.

Para Joan de Muga, propietaria de la galería Joan Prats, "es un acuerdo importante, pues virtualmente no hay ninguna p...

6:3-Trabajos y ejemplos

Desde los años que estudiaba Bellas Artes en la antigua Escuela de San Fernando de la calle de Alcalá tuve contacto con el cómic o los tebeos. Estando en segundo de carrera comencé a colaborar en la Editorial Valenciana. Hice muy poco allí, quizá tres guiones de cuatro páginas, ya no lo recuerdo, sobre "monos" de animales en la revista "Yumbo".

Como económicamente podía "resolverme" algunas necesidades de aquella época, y yo me veía con cierta facilidad y rapidez, intenté la experiencia con un dibujo de historia y corte realista, pero lo que realicé no le iba al "estilo" de la Editorial. Ya en esa época me dí cuenta que el dibujo realista aplicado al modo de trabajo del cómic me resultaba perjudicial para lo que tenía que realizar en San Fernando y acabé por dejarlo.

El "mono", o el "monigote" esquemático con intención imitativa del ser humano, siempre me había "tirado", yo hacía "monos" por cualquier motivo y en cualquier

sitio. Aconsejado y "recomendado" por el Director artístico de la Valenciana, marché a Barcelona, donde entré en contacto con la Editorial Bruguera. Allí, y como colaborador semanal desde Madrid, hice mis primeros escarceos en el mundo de la historieta gráfica. Aquello paró a los dos años, yo terminaba B. Artes y no tenía seguro lo que iba a hacer. El caso es que empecé a trabajar y dirigí mis pasos hacia otros rumbos, intentaba pintar y, como había que vivir, me dediqué al campo educativo, de lo que hoy no me arrepiento.

Sí mantuve siempre algún contacto con el mundo del cómic y su lenguaje, para mí, totalmente atrayente. Experiencias hubo, encargos esporádicos, colaboraciones, pero nunca fue mi "modus-vivendi". En realidad nunca me lo propuse. Siempre pensaba que tenía que renunciar a ciertas cosas, y que para el profesional del medio el trabajo suele ser duro y se ha de ser muy constante en él, muchas veces a destajo para cubrir plazos, o a la búsqueda de editor que corra el riesgo. Y, aunque hoy pueda ser remunerado lo suficiente, incluso las "figuras" muy bien, en la época de que hablo no era ninguna maravilla.

Siempre tuve la manía, o necesidad, de aplicar el

lenguaje a las explicaciones de clase, y también explicarlo ya que siempre lo he visto como parte de la cultura general de nuestro tiempo. Esto, a veces, me causó alguna que otra diferencia con compañeros de profesión que en su tiempo lo consideraban como lenguaje poco serio, demasiado infantil y, hasta a veces, denigrante.

Hoy, el mundo editorial, se mueve por derroteros sumamente complejos, pero el cómic, como forma de hacer dentro de cualquier medio que necesite una resolución gráfica es ya habitual. A nadie le llama la atención el encontrar un "globo" con flecha direccional en un cartel anunciador o en una animación de cine o televisión.

El cómic sigue siendo para mí un lenguaje válido, con importancia suficiente en el medio gráfico para ser integrado dentro de las técnicas del dibujo que asiduamente explico, y aceptable para valerme de él en cualquier caso.

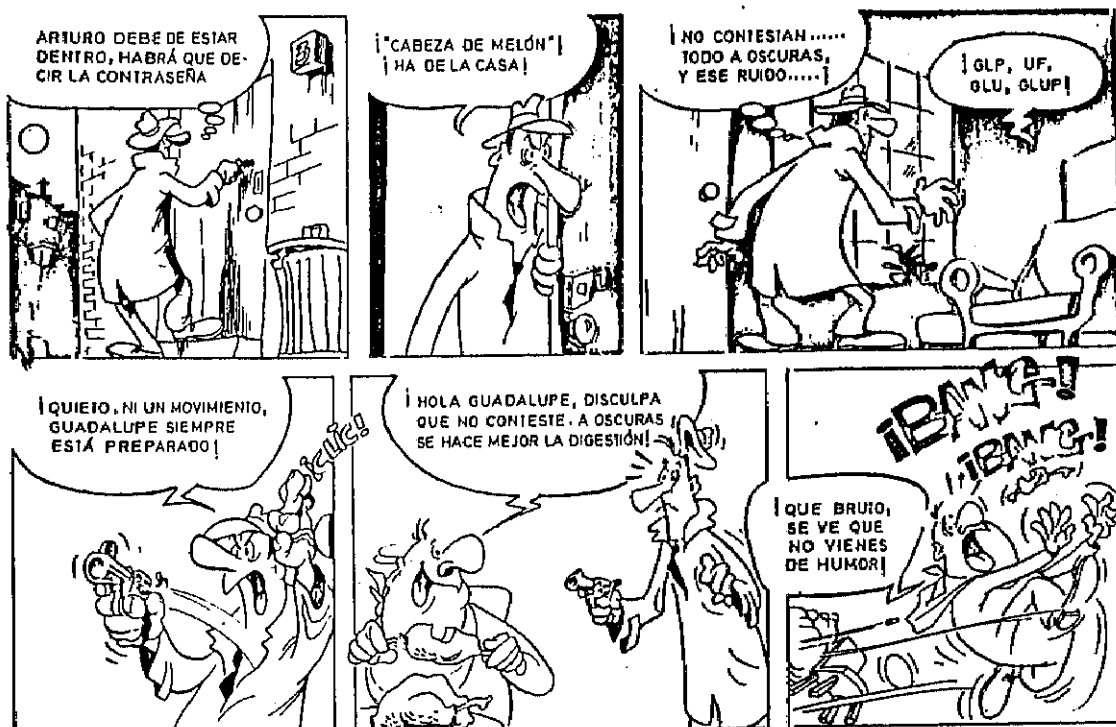


Página de historieta realizada para un grupo editorial mejicano. 1968.



GUADALUPE Y ARTURO

DEL SERVICIO SECRETO
...Y HOMBRES DUROS

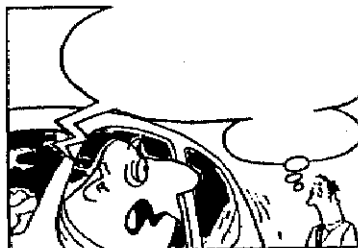
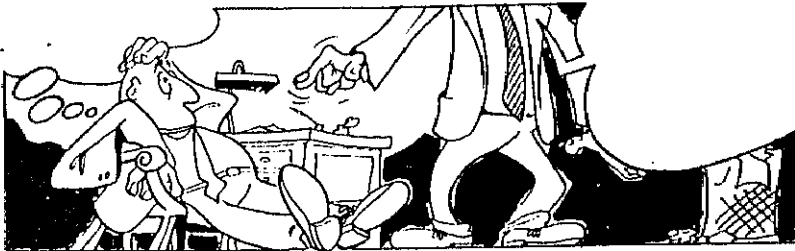
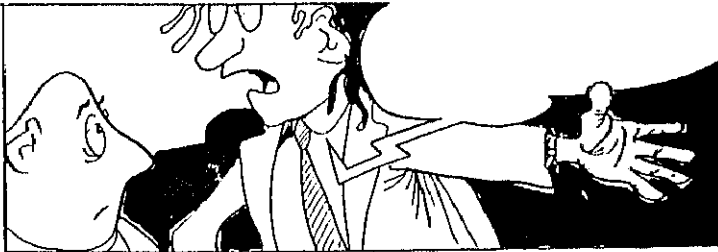
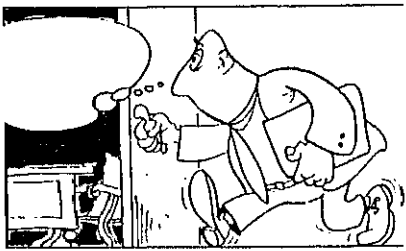
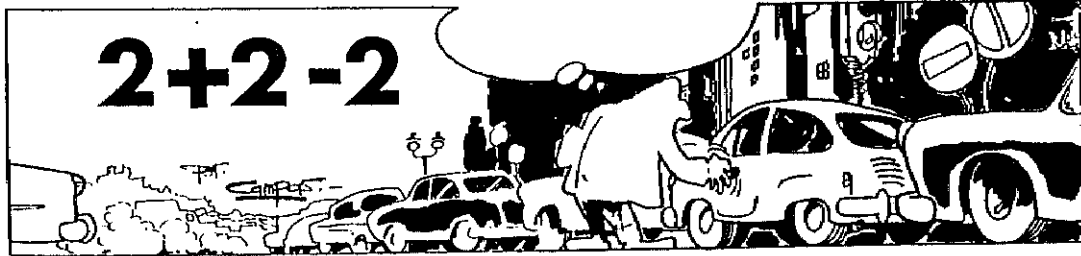


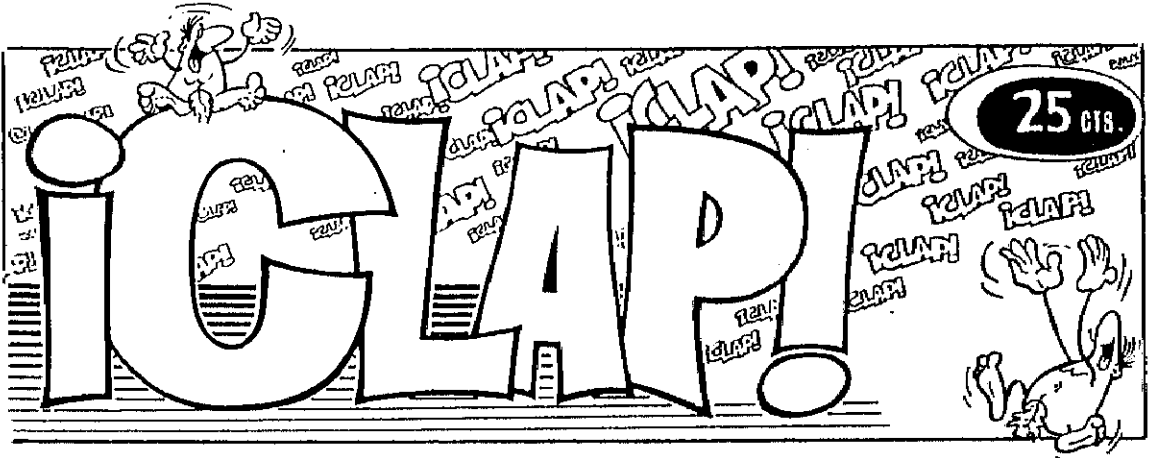
Parte de una historieta creada para la revista "Clap". 1973.



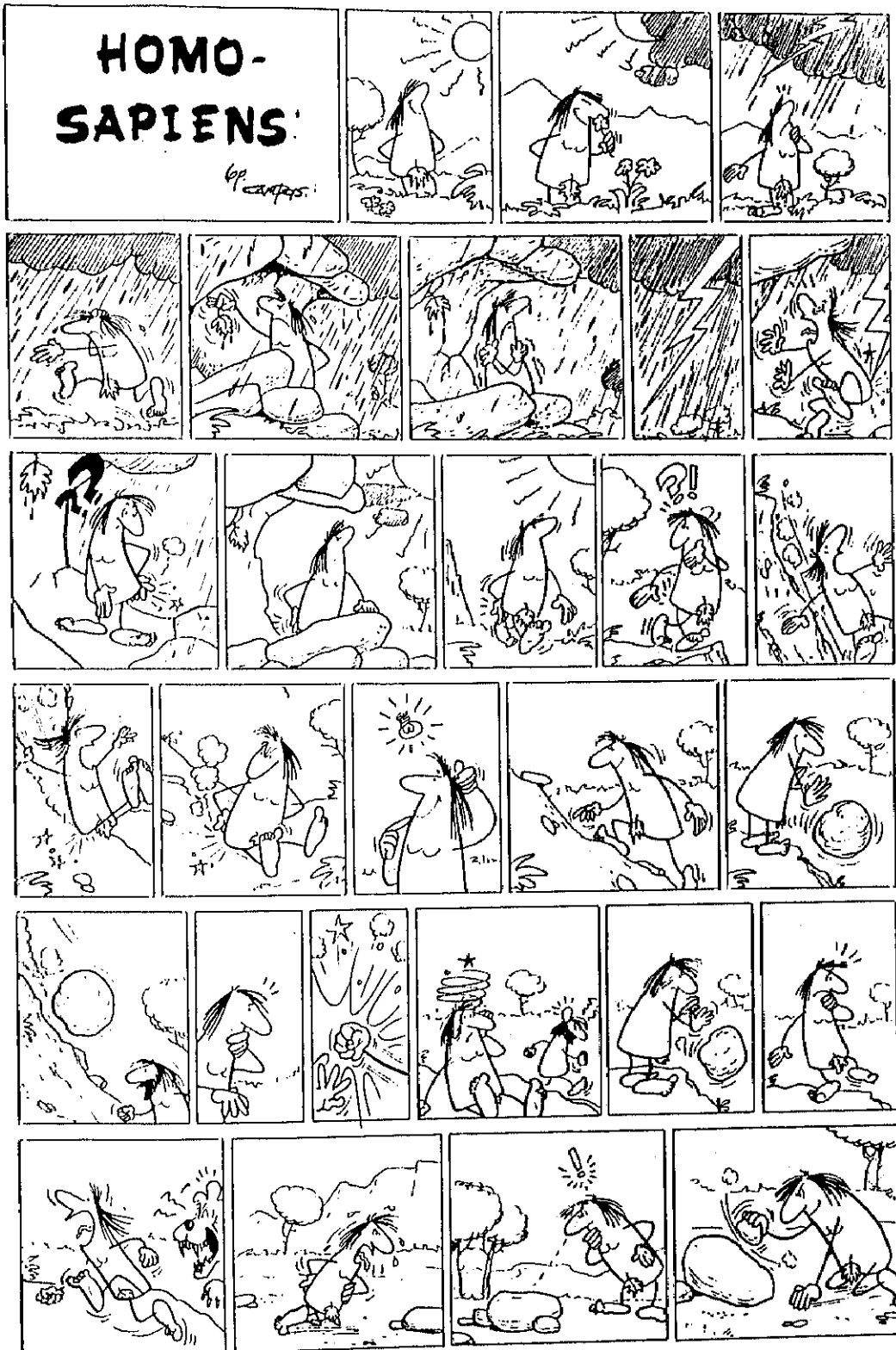
Secuencias para la historieta "Misterio en el espacio" (1970)?.

Página para cómic publicitario. 1972.

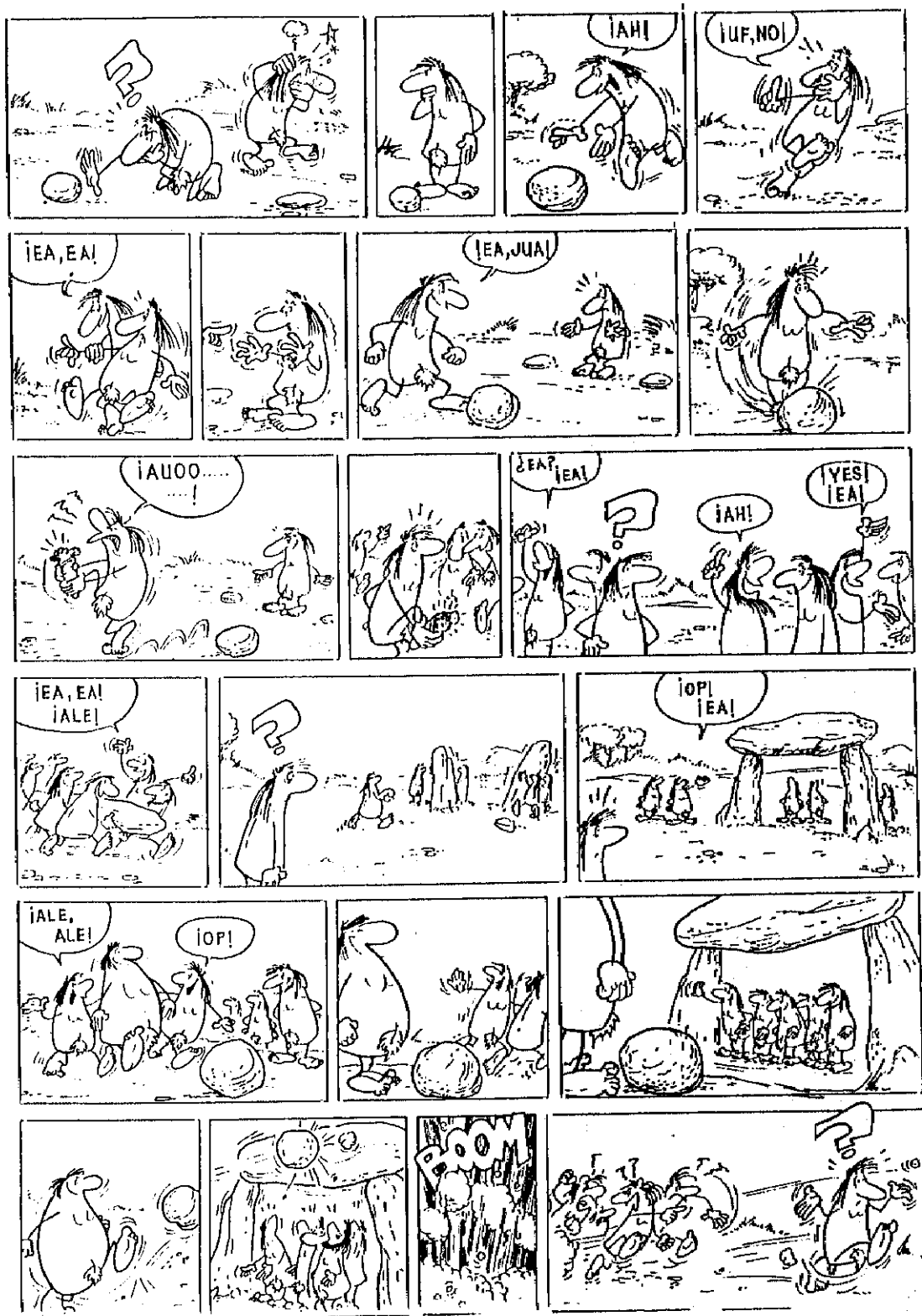




En los años setenta, unido a un grupo editorial centroamericano, se intentó una experiencia de edición de cómic similar a las publicaciones de Editorial Bruguera en España. Realizados los primeros números, nunca se publicaron, el intento fracasó por falta de recursos económicos. Yo participaba como realizador de dibujos y montaje y me hacía cargo de la dirección artística. La carátula que realicé en 1973 era el emblema de la publicación.



Página de una historieta de tres. Hice nueve que se me compraron para unas ediciones argentinas. Nunca ví la edición. 1976.



MATEMATICÓN

J. L. CANTERO



LIBRO AUXILIAR DE MATEMATICAS

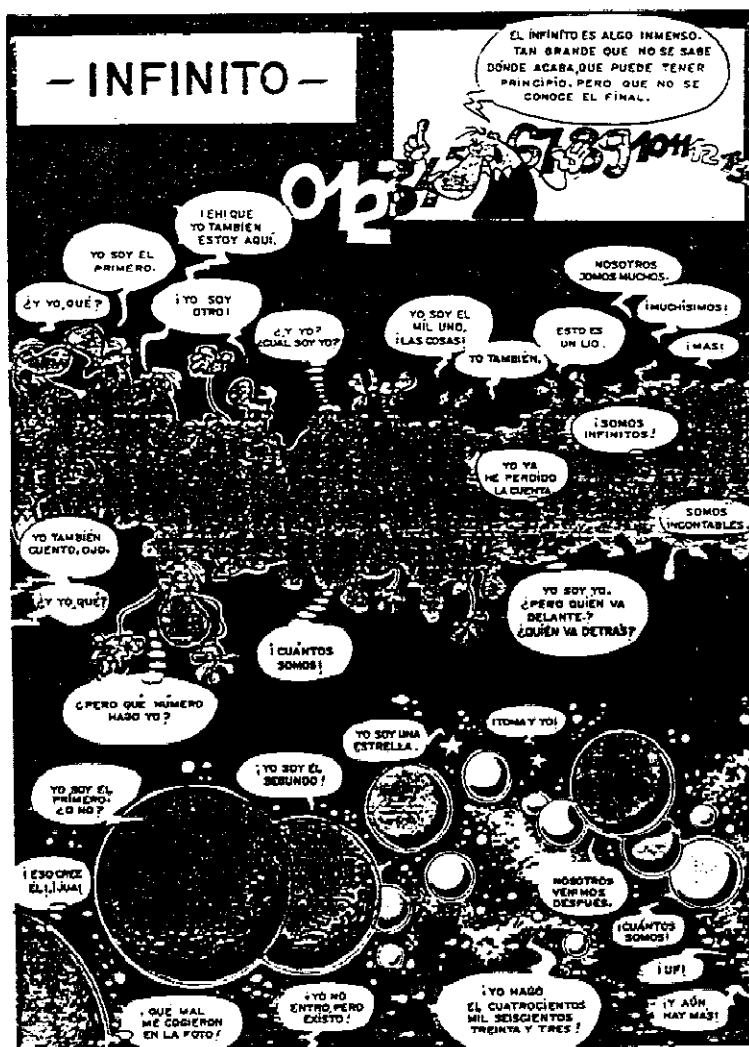


Portada del "Matematicón". Libreto de cuarenta páginas que intentaba reunir los conceptos matemáticos a nivel de 5º. de E.G.B. mediante la aplicación del lenguaje del cómic. Editado por Miñón en 1977.

**PAREJA SON DOS
ELEMENTOS RELACIONADOS**



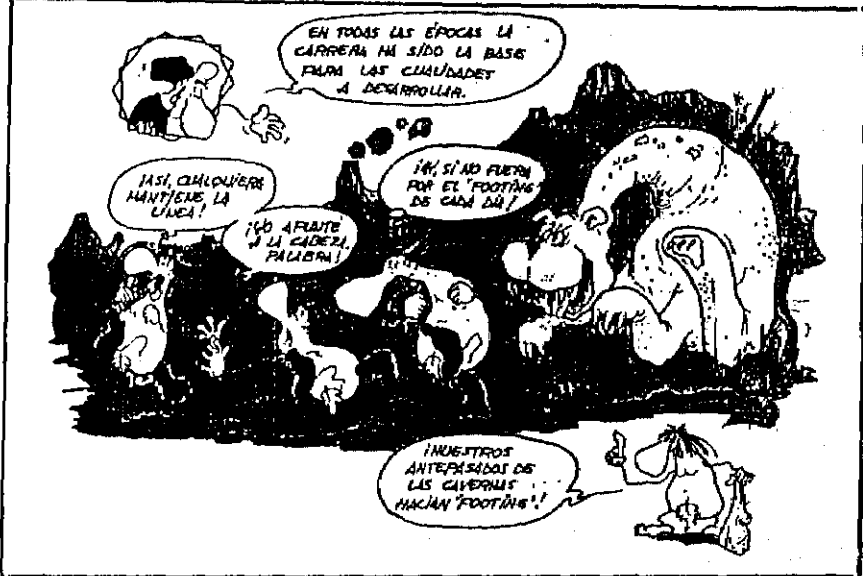
- INFINITO -



ANDAR Y CORRER

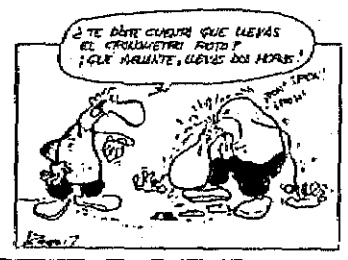
DIRECCION DE PROMOCION

CAMPAÑA
DE
EJERCICIO
BASICO
CONTINUADO
ORGANIZADA
POR
EL
CONSEJO
SUPERIOR
DE
DEPORTES

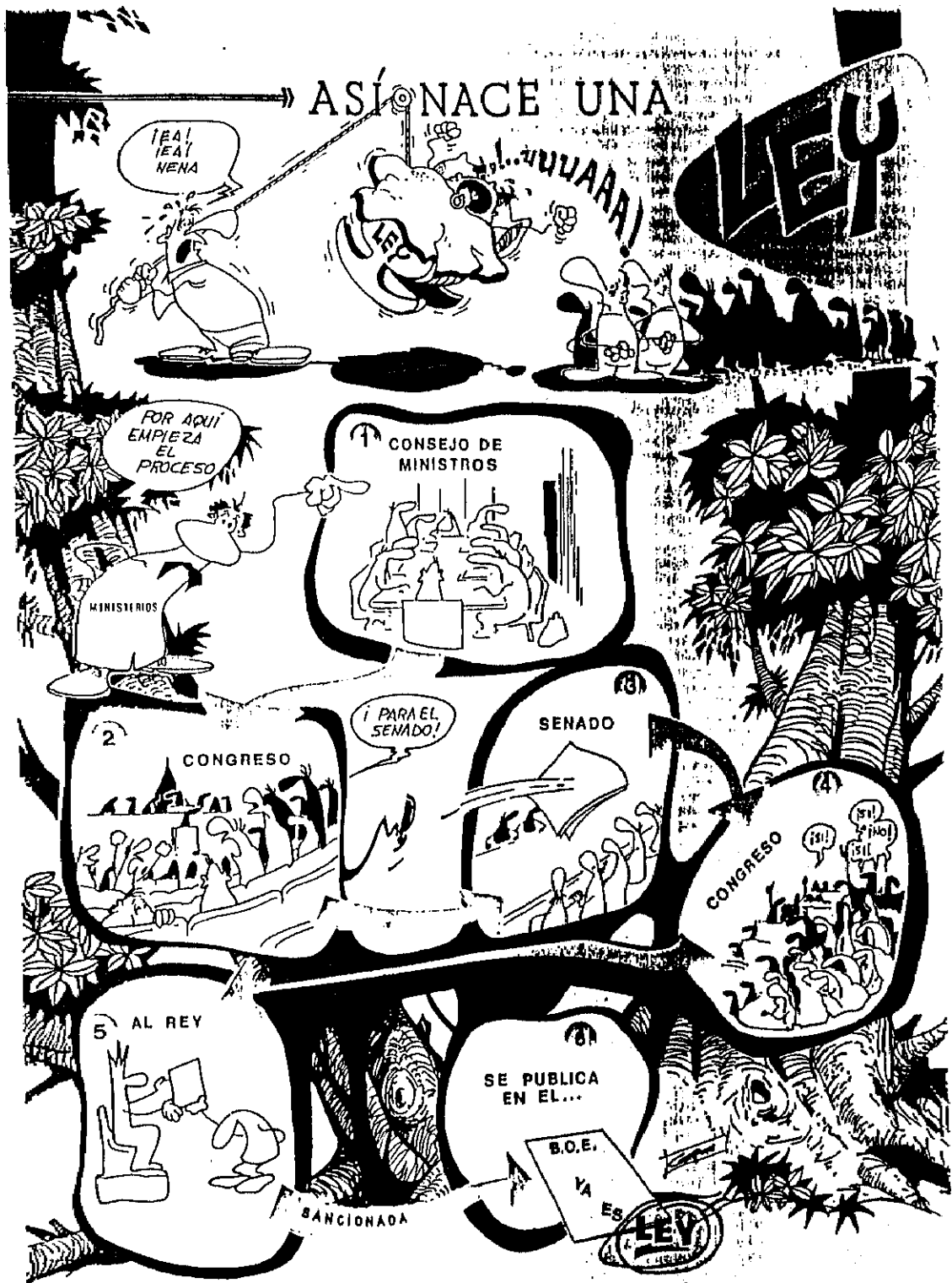


¿Todos los terrenos son buenos para correr?

Evidentemente los más adecuados son los terrenos blandos, tierra, césped o de hojarasca, pero ello no siempre es posible. Los terrenos duros, aceras, carreteras, etc., también son válidos, pero requieren un período de adaptación más largo. Es frecuente sentir inicialmente algunas molestias que irán desapareciendo con la práctica.



Portada y página interior de un folleto divulgativo editado por el Consejo Superior de Deportes. 1979.



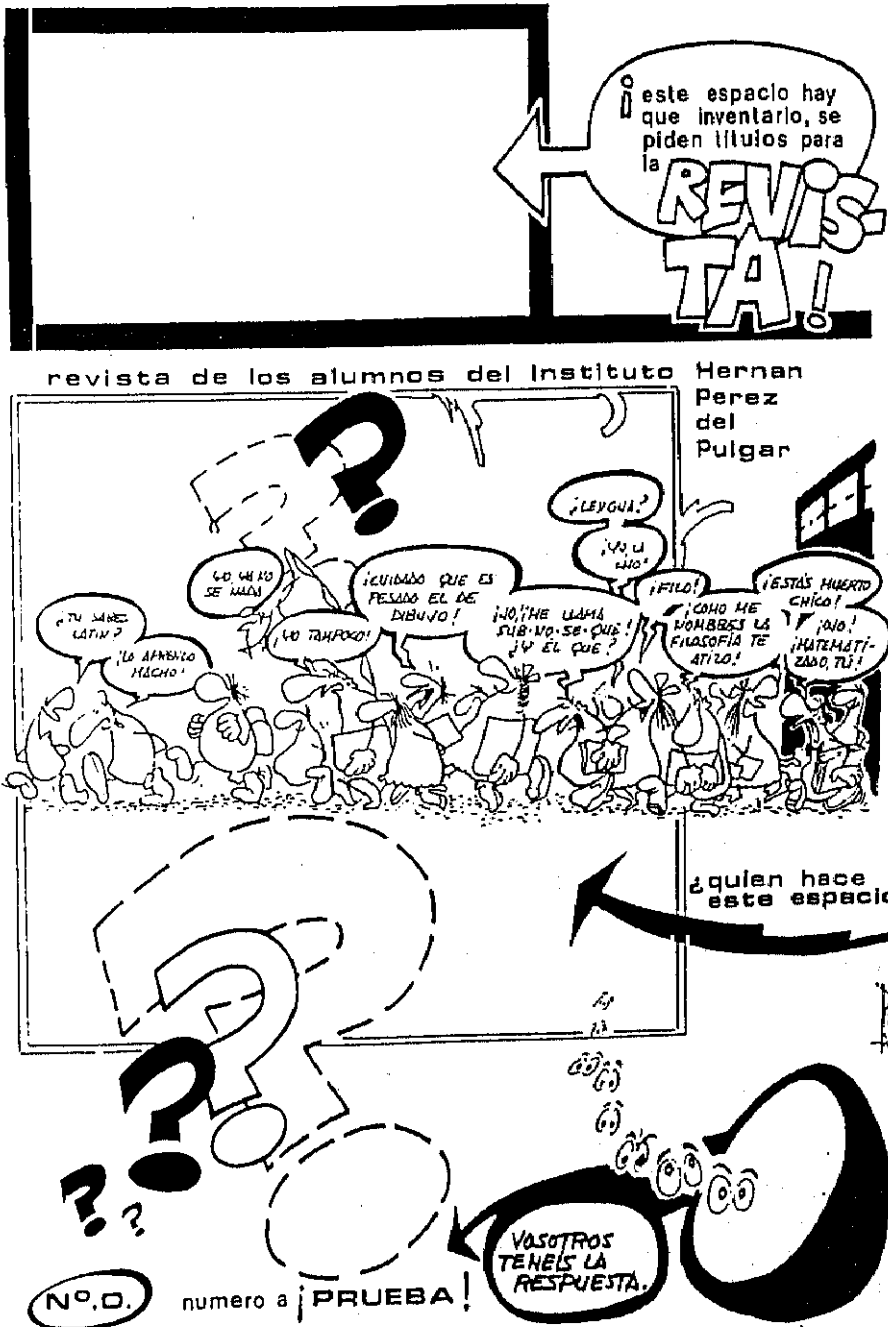
Ministerio de Justicia

Juvenalia 84

O. L. M. 43,220-1984 G. Ver11

Cartel de intención pedagógica para "Juvenalia". 1984.

Portada del n°.ode la revista de los alumnos del I.B. Hernán Pérez del Pulgar. C Real. 1984.



actualidad
gráfica

Dibujo secuenciado a modo de cómic que suple la descripción fotográfica de la noticia. Diario "ABC" 20 de febrero de 1985.



Ricardo Tejedo busca tener los datos a la misma hora al aproximarse de su casa para tomar el queso en el que se dirige a su trabajo. Al abrir la puerta del coche se encuentra con dos hombres (viñeta 8). Los hombres suben del coche y bajan (viñeta 9). El portero abre el maletero de su coche (viñeta 10) y baja al garaje, donde encuentra al asesino (viñeta 11).

MIÉRCOLES 20-2-85

ABC/5



Así fue el asesinato de Ricardo Tejedo

no interrumpió nuestra descripción la secuencia del asesino asesinar y director general del Banco Central, Ricardo Tejedo, según todos los indicios, había sido minuciosamente rodeado. En la viñeta número 1, cinco individuos llegan en coche a la puerta del garaje del domicilio de la víctima. Uno se quedó en

el automóvil y otros dos junto a la puerta. Los otros dos (viñeta número 2) presentaron documentación falsificada de policías al vigilante del establecimiento. Endecharon al vigilante (viñeta número 3) y lo encerraron en un lavatorio (viñetas 4 y 5). Luego entraron a la víctima (viñeta 6), con lo que asesinaron dos veces (viñeta 7)

MIÉRCOLES 20-2-85

ABC

ABC

MADRID, VIERNES 8 DE MARZO DE 1985

ATENTADO CONTRA LA SOCIEDAD VASCA

El superintendente de la Policía autónoma vasca, teniente coronel Carlos Díaz Arcocha, resultó muerto a primeras horas de la mañana de ayer cuando, al salir de tomar café en el bar de la gasolinera de Elorriaga, muy próxima a la Academia de la Ertzaintza, penetró en su coche y al arrancar el motor hizo explosión una bomba compuesta por un kilogramo de dinamita, instalada, al parecer, mientras el señor Díaz Arcocha hacía la consumición en el establecimiento. Este asesinato representa un salto cualitativo del terrorismo y un atentado directo contra la sociedad vasca. Todos los partidos han considerado gravísima la intencionalidad política de esta acción terrorista. (Editorial) Información en páginas interiores



Dibujo realizado a lápiz sobre papel levemente granulado, con técnica similar a la que pudiéramos usar en cómic. Portada de "ABC", 8 de Marzo, 1985.



Cartel de iconografía cómic realizado para el equipo dedicado a Alumnos Reclusos de INBAD. 1987.



Experiencias y colaboraciones

EL COMIC, UN LENGUAJE COMO EXPERIENCIA CULTURAL

Desde hace años el consumo de la historieta narrada por imágenes aumenta sin regresión. El «comic» se ha hecho popular en nuestra sociedad a medida que han ido haciéndolo todos los demás medios de difusión visual. El comic, aun empleando las mismas secuencias que él, es distinto del cinematógrafo, el medio visual al que más puede asemejarse, pero resulta a la vez tan asequible y comprensible como cualquier lenguaje de secuencias.

En nuestra sociedad es costumbre mirar y percibir a través de lo gráfico. Miramos y vemos porque el medio nos lo permite, pero pocas veces la imagen hace resaltar otra cosa que no sea una mera información que, de puro habitual, se ha hecho cotidiana; el poder de la imagen se vuelve contra nosotros mismos por su monotonía a veces y siempre por la influencia de una sociedad que, a fuerza de tópicos, se aburre. La imagen se convierte en esquema funcional difícil de romper y no es fácil hacerla creativa u original. El medio de la imagen, tan positivo, se ha hecho vulnerable ante lo cotidiano, pero, a pesar de todo, se renueva y cada día nos ofrece nuevas posibilidades.

El comic es un lenguaje de imágenes dentro de una cultura de imágenes. Salvado el escollo de la dificultad de comprensión que implica todo lenguaje, aunque sea popular, y reconociendo que es más complejo de lo que parece por la cantidad de facetas que abarca, podemos intentar adaptar sus logros a la labor educativa, idea que no es nueva en absoluto y de la que se

han realizado múltiples experiencias en todo el mundo. La intención de este artículo no es descubrir el comic como lenguaje educativo, objetivo ya conseguido, sino destacar algunos de sus elementos integrantes que, en su manifiesta aceptación por la sociedad, pueden llevarnos a planteamientos más atractivos y comprensibles de los contenidos pedagógicos de nuestros textos. Para ello, parto de la base de lo que es el lenguaje del comic: un compendio de imagen, simbolismo y palabra escrita, perfectamente adecuado a la psicología del hombre de nuestro tiempo.

Dentro del lenguaje del comic hay estilos, formas y géneros, es decir, particularidades, que identifican a autores y escuelas. El sentido sucesivo de la secuencia se mantiene a lo largo del relato como elemento unitario. El relato se sigue paso a paso y, en el recorrido del mismo, nos encontramos con los simbolismos, espacios, pausas o llamadas que el realizador considera precisos para suscitar la atención del espectador. Dentro de un planteamiento educacional, no todos los estilos se adaptan a una determinada narración, sino que hay formas que pueden amoldarse mejor que otras a un cierto tipo de relato o texto y, según el género que elijamos, nos vendrá mejor una clase de dibujo expositivo u otro. Hay un género especialmente atractivo para la exposición de multitud de temas quizá porque puede servirnos para la desdramatización de lo voluminoso o para resaltar lo importante de los contenidos: el del humor o la caricatura. Todo el simbolismo secuencial del comic

Artículo que redacté estando en la sede central del INBAD para el boletín informativo. Editado en Junio de 1987.

en su conjunto es un factor digno de tenerse en cuenta a la hora de clarificar una información de carácter pedagógico. Cualquier lenguaje que necesite ser comprendido visualmente, cualquier escritura que se exprese por medio de algún grafismo puede aprovechar la capacidad del «mono» que maneja el comic, sus símbolos, sus espacios compositivos característicos (viñetas, volutas, onomatopeyas, etc.).

La imagen es parte de la propia acción mental del individuo. El lenguaje gráfico da paso a la actividad conceptual que, por puro compromiso individual de comprensión hacia lo que se ve, se convierte en acción del receptor. La imagen compromete al espectador en la medida en que éste la transforma según su propio grado de interés y es precisamente así como adquiere el significado que nosotros mismos le imponemos.

Si leemos o «visualizamos» una página de un libro, la sensación provocada por el conjunto de las «letras» puede condicionarnos hacia el rechazo o hacia la admisión del texto que se visualiza pero, para «aceptarlo», hay que tener «intención» de hacer o conocer algo y no todo el mundo tiene la misma «intención» ante la misma imagen.

El lenguaje que empleamos, la imagen gráfica formada se nos manifiesta con más fuerza a medida que intentamos comprenderla o profundizar en su significado. Es una necesidad hacer de nuestros textos algo adecuadamente atrayente para la mayoría con el lenguaje más idóneo, el más popular posible. El comic cumple una función cultural básica porque es la conjunción de una cultura popular o de la calle y una técnica que implica conocimiento, preparación y esfuerzo por parte de profesionales que pueden ser educadores.

Es válido, aunque sea en principio sólo como experiencia, intentar hacer la exposición del conocimiento de acuerdo con la técnica que nos proporciona un medio, el comic, del que se nutre nuestra sociedad y que es a la vez un reflejo profundo de ella.

La lectura de la imagen unida con el texto no es posible hacerla sin esfuerzo, pero podemos tratar un tema «serio» por medio del símbolo, de la imagen del «mono» o del elemento gráfico que identifica pensamientos, sueños o deseos. La idea de aplicar el comic a la educación no es nueva, como he dicho antes, y quizá la máxima dificultad para llevarla a la práctica ha estribado siempre en lo complicado de aunar la técnica del lenguaje gráfico, la técnica de un profesional del dibujo, con la propia de una materia determinada.

Yo voto por las posibilidades del «mono» y de la simbología del comic como apoyo a la metodología de las materias que se imparten en el B.U.P. y, dentro del INBAD, hemos hecho algún intento, aunque pocos. El lenguaje del comic no interfiere, no molesta..., por el contrario, ayuda al alumno a sentirse atraído por los contenidos.

En esta breve exposición no pretendo dar soluciones, sino señalar ejemplos de las distintas posibilidades que ofrece el comic para la exposición de temas, y, sobre todo, para los temas escritos, que son los que mejor pueden acudir a su «simbología».

Se trata, partiendo del comic como tal, de crear un ritmo (o unidad compositiva) adecuado a la narración, es decir, al texto. Habrá una conexión entre secuencia y secuencia que tendrá que ir en la misma dirección en la que nos obliga a marchar la escritura. Plásticamente, y como elemento visual que organiza el espacio, el comic juega un papel importante en estas conexiones. El elemento gráfico literario ha de quedar integrado en el conjunto de manera que no «rompa» la visualización de la página. La dinámica de la representación narrada en el comic se apoya fundamentalmente en la «ruptura aparente» de elementos e imágenes que se enfrentan en ocasiones de forma anárquica, pero que, en el conjunto de la página, guardan un equilibrio. El texto, si se toma como lenguaje integrado en el comic, adquiere un enorme peso plástico y visual y destaca de forma llamativa. En definitiva, podemos sacar partido del propio

texto conjugando las formas y siguiendo un orden lógico de visualización.

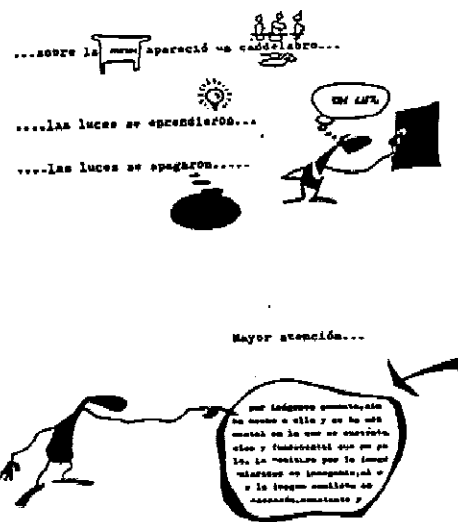
No existe en esta exposición una intención de explicar la técnica del comic, no es eso lo que se pretende, sino la de hacer una oferta o una invitación a los compañeros educadores para expe-

rimentar ayudados por un lenguaje comprensible y popular que puede sernos útil ya que manejamos, para la comunicación con nuestros alumnos, hojas y páginas de texto escrito. Se insertan a continuación varios ejemplos de comics con finalidad educativa. Queda al criterio de cada uno analizar si le son válidos o no.

- Una letra es transformable sin dejar de ser reconocible.



- La simbología que utiliza el comic es útil para llamar la atención.



Continuación y parte gráfica del anterior artículo.

1 NO ESTUDIES SÓLO CUANDO TENGAS CAJAS Y LO QUE MÁS TE GUSTE. HAZ UN HORARIO SEMANAL DE ESTUDIO Y CINETE A EL.

2 NO ESTUDIES MÁS DE 45 MINUTOS SEGUIDOS. MÁS ALLÍ SE VA LA ATENCIÓN DECAE Y SE EMBOGA.

3 SI DEBES ESTUDIAR MÁS DE 45 MINUTOS, HAZ PEQUEÑAS PRUEBAS PARA DESCANSAR, CAMBIA DE ASIGNATURA O DE TAREA DENTRO DE LA MISMA.

4 BUSCA UN LUGAR DONDE TE ENCUENTRES COMODO PARA ESTUDIAR. CAMBIAR DE LUGAR HACE QUE TE DISTRAIGAS.

5 NO DEJES QUE PASEN MÁS DE DOS DÍAS SIN QUE DEJES UNA SESIÓN DE ESTUDIO A CADA ASIGNATURA, ESPECIALMENTE MAY EQUIVULE A PERDER EL HILO.

6 NUNCA LEAS SIN SUBRAYAR NO ESTUDIES SIN HACER ESQUEMAS.

7 ANTES DE PODERTE A ESTUDIAR CADA CUANTO, LEE DESPACIO EL ESQUEMA RESUMEN QUE APARECE AL PRINCIPIO.

8 ANOTA SIEMPRE LAS DUDAS QUE TE PLANTEE EL ESTUDIO DE CADA CUANTO. EL TUTOR TE LAS ASESORARÁ.

9 NO PASES A LA QUINCENA SIQUIENTE SIN HABER REALIZADO LAS ACTIVIDADES DE LA ANTERIOR.

Página realizada para el INBAD
como apoyo a la Tutoría de
Alumnos Reclusos. Curso 1986-87.

INBAD
198 / 8

ORIENTACIONES
Y ACTIVIDADES
QUINCENALES

ALUMNO

DIBUJO.

1º

1º

ABOGADO

CURSO

FECHA

PAG.

cómo debes estudiar

Te recordamos que en esta quincena, no es necesario que utilices el texto ni el documento, es suficiente con el anexo al documento que te hemos incluido en este envío.

El dibujo no hay que aprenderlo de memoria, salvo algunos trazados básicos.



Para mayor facilidad de comprensión al explicarte la manera de realizar un trazado, lo hemos dividido en diferentes pasos (1º, 2º, 3º, etc.). Esto no quiere decir que a la hora de pedirte que hagas un ejercicio, tengas que hacer todos los pasos por separado, solamente tendrás que realizar el ejercicio con todos los pasos necesarios, pero en un solo dibujo.

Antes de hacer un dibujo definitivo, necesitarás practicarlo varias veces.

Es conveniente que dichas prácticas

las hagas a mano alzada, sin utilizar regla ni compás, y una vez recordados los pasos del ejercicio, lo realices en LIMPIO, utilizando ya el material que sea idóneo en cada caso (regla, compas, etc.).

Es muy importante que utilices correctamente los términos que se emplean en dibujo. Tienes que conocer bien la terminología para poder asociar con facilidad cualquier elemento a su característica y construcción.



Actividades para alumnos de INBAD, alumnos por correspondencia, donde el grafismo del "mono", a modo de cómic en su expresividad, intenta romper la monotonía expositiva de la hoja escrita.

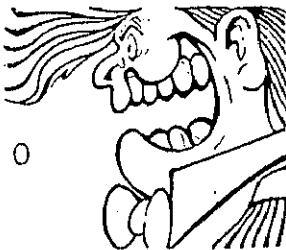


Secuencias de folleto realizado en
cómico para la Asociación Madrileña
Contra la Fibrosis Quística.
Madrid, 1990.

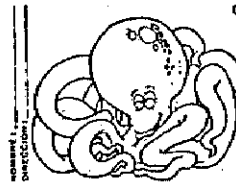
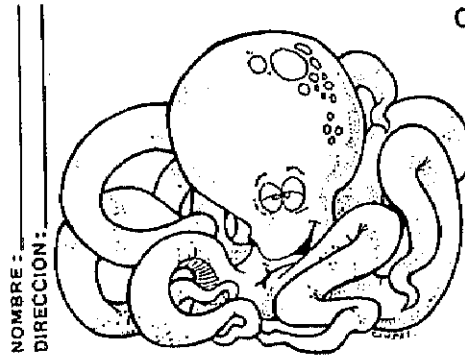




CAMPAT VE.



CAMPAT VE.



Parte de una serie de figuras "grotéscas" con intención de figuración "cómic" para una campaña publicitaria que realicé por encargo para una firma industrial española. Año 1986.

Ejemplos, están ahí.



Ejemplo nos da la sola mirada detenida o curiosa de nuestra vista al detenerse ante un kiosco de prensa.

Hoy, el cómic es un mensaje que abarca múltiples facetas del ideismo gráfico. La multiplicidad de nuestra cultura, que la edición ha hecho intemporal de alguna manera, nos ofrece un muestrario variopinto: la forma, el "tipo" de expresión, nos ofrece historia, ideatismo, técnicas, símbolos. Todo es admisible, por conocido, en nuestra cultura.

DE COMICS

EXTRA

Por primera vez en la historia de los comics, un autor presenta a su editorial, esta, una portada de talonario en breves.

Todos quienes estamos en este profesión como en el ingenio y talento de ese autor, siempre impropiable, que es Jairo M. del. Como en la voz especial, porque Brá se encuentra en una abnido en producciones para televisión, le pedimos nos hiciera una portada para el segundo número de la tercera revista CREEPY. Así el consulto

Has lo que te dé la gana, pero impacta tremendamente indispensable para despertar el interés de un público de los caricaturistas. Así nos abrió al mundo para una portada en relieve, mitad pintura, mitad diorama, y muy interesante, que de plástico lámina que muchos reconocen y Mónica me nos haya permitido reproducir en relieve, pena, de cualquier forma, el proyectado impacto se consigue más allá de lo que se obtendría en una venta de comics

DIVERSAS

En momento ya son dos los países que se adhieren a la recuperación de CREEPY la edición en nuestro material. Los ha y Gadués. Desde ahora otros valores, incluso el hecho de que nos hayamos asegurado la colaboración próxima de tres grandes: Richard Corben, Basil Wolverton y Esteban Marín.

En lugar visto just por Barcelona y mercedos refu a los Jerry Robinson, periodista, dibujante y experto en comics, quien, creador del personaje Joker en los tiempos en que fue la voz de las aventuras de Batman. Es un hombre, posiblemente al pro como Sales del Comic de Barcelona.

Que, por parte, no tiene del todo prometido de ser el mejor. Parece que el País de las Aguas en oferta las comi como seguridad y es muy gna. Más que se suelta a una Altiara una a la vida.

Esta Italia, al existir más variedad. Más Mónica, así hasta ahora. Se encuentra inda ción de una segunda parte de su best seller CLUCKY. Esto segu

esto porque con respecto a Ma nica, las segundas partes son siempre buenas.

Sobre de Argentina en junio. La última Editorial de Madrid vuelve a publicar un viaje colectivo en avión a pa ción de estos interesados en su mano a la recuperación de la pira, Zaragoza y Barcelona por din solistas informaciones al telé fono (91) 521 1915.

Se presentó en Barcelona la revista Fantasia. Un grupo que dirige nuestro amigo con la buador y amigo Marc Dufour. Añora que parece que la fantas tica a inquietante vuelta a estar en onda. Le suplicamos una muy buena acogida.

Subvencionada por la Di nicalitat de Catalunya se anuncia también una nueva pu blicación destinada al estudio y crítica de los comics en donde colaboran gente tan prestigiosa como A. Gual, A. Martín, J. Gálvez, I. Regorio, J. Simperi, entre otros. Título: De la di re cta.

También la Generalitat de talona anuncia su 4.º con

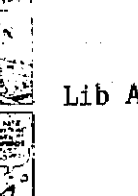
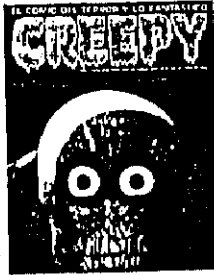
curso infantil y juvenil de co mics. Más de 600.000 plan en premios literarios y literarios, enser, con el fin de un talonario para y exposiciones. Rescindir en el participante que quiere par ticipar, soliciten bases al telé fono (91) 307 9428.

Los alumnos de la Escuela de Comic Data, a gestión de los Excmos. Excmos. de la Generalitat de Cataluña, han decorado recientemente la estación de Ri talona de la línea 1 del Metro de la Ciudad Condal.

La revista americana Mad ha llegado a su número 300 y la revista son un especial co pletos de conmemoración y saludos comic.

También la más famosa agencia de comics europea King Features Syndicate se ha un 15 aniversario. Los Ro ppe, Prince, Kallio, Nando, Lanza, y más y otros otros no los aparta de los.

Y, como se sigue dando a conocer los valores que nos tra dia el gran comic.



Información sobre
cómico. Revista
propagandística del 9º.
Saló Internacional del
Cómico de Barcelona.

Ejemplo nos da el
encuentro con tan
diverso material, por
su cantidad,
expresividad, las
formas de trabajo o
edición, que pueden ser
posibles, y entendibles
sin paliativos, en la
sociedad de nuestro
tiempo.



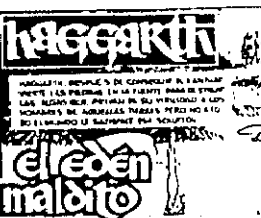
Los comics se introducen en el teatro barcelonés a través de la Escuela Juan



De autor la mayoría de los cómics de la Escuela Juan



Lib Abner.



Víctor de la Fuente.

Ejemplo nos da el hecho de la misma existencia del cómic, que se introduce como medio de comunicación visual con los mismos derechos a manifestarse, si acaso más por representación histórica y tradicional, que el cine o la televisión.

Sus creadores, producto de su educación y de su entorno cultural, habitual y educativo, se dirigen a sus conciudadanos bajo las distintas maneras gráficas y de sensibilidad a lo visual que reconocen como propias.



Sento Llovel -
Enrique Bosch.
"Micharmut".
1985.

Llovel y Juan Enrique Bosch, junto con Daniel Torres y Miguel Beltrán, son los creadores de eso que se viene denominando "escuela valenciana".

TIRAS CÔMICAS

LOS ADÁNEZ (PRIMATES)



"El pais"

EL CLAN DE LA CIÉNAGA



Diario
"El sol"

ARS PROFETICA (110)

Felipe Hernández Cava

Frederico del Barrio

Reprints de la publicación: Molise, 1914. Firda que falta de autorizada la obra de las publicaciones de los temas



CONTINUUM



"Diario 16".

■ MAFALDA POR QUINO



Diario "Ya"

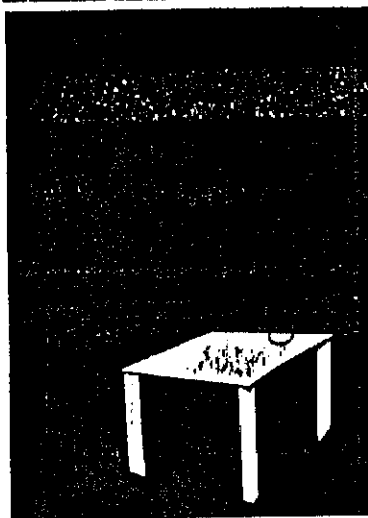
La "tira diaria" periodística, tan popular en los años veinte en los diarios norteamericanos, sigue produciéndose en la actualidad. Sin aquel impacto de aquellos años, hoy es un producto más de los que el grafismo periodístico ofrece.

Una posibilidad de la secuencia.

Conjugando la plasticidad de imagen y en busca de una experimentación, Raul Fernandez nos muestra unas viñetas que en sí mismas nos sugieren una ejecución pictórica. Independientes, los textos, buscan un equilibrio de página.



INTRODUCCIÓN: RUIZ DE ALCAZAR
EL DISEÑO DE LA PÁGINA
EL DISEÑO DE LA PÁGINA
EL DISEÑO DE LA PÁGINA



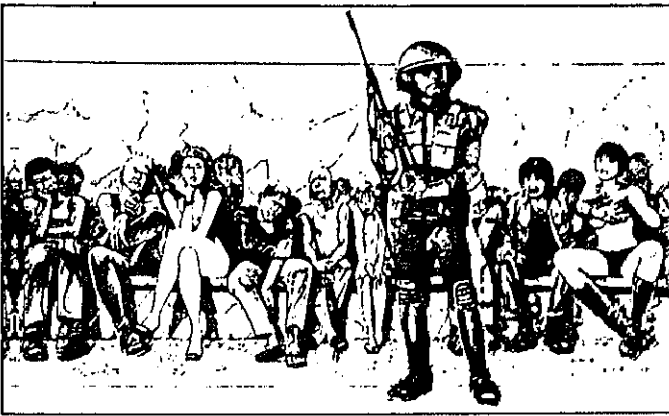
EL DISEÑO DE LA PÁGINA

Raúl Fernandez. "Medios revueltos". Verano 1988.
Madrid.



Hoy, conviven y se relacionan muestras de dibujos tan dispares en apariencia como los ofrecidos. Estilos distintos que se caracterizan por su innegable calidad gráfica, apoyada en el individualismo expresivo que se nutre de seguidores y adictos.

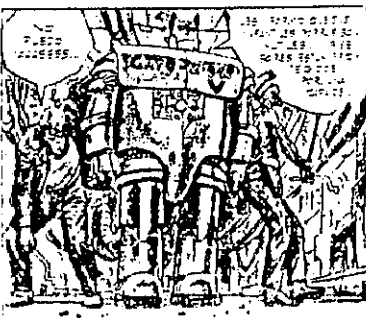
R. Corben.



Horacio Altuna.



Jordi Diaz.



Dibujos:
José Ortiz.



EL CLIC

En la actualidad, la oferta del cómic en el mundo editorial es múltiple y variada. El cómic de autor (cuadernos con obras completas o sobre temas o historias de un artista) es frecuente en el mercado, siendo muchas las ediciones destinadas a un coleccionismo cada vez más extendido.



H.P. & G. BERGMAN

Portadas de obras monográficas de Manara. 1988-89.

Richard
CorbenFernando
FernandezJordi
Buxade

BIBLIOGRAFIA.

- ACEVEDO, Juan. : "Para hacer historietas". Ed. Popular. Madrid 1987.
- ARGAN, G,Carlo. : "El arte moderno". Ed. Fernandez Torres. Valencia, 1977. V.2.
- BEA, J. María. : "La técnica del cómic" Ed. Iru. Barcelona, 1990
- BARRIER, Michel. : "El nacimiento de los comics-book". Hª. de los comics. Toutain. Barcelona, 1981. V. 1.
- BATTCOCH, Gregory. : "El nuevo arte: antología crítica" Ed. Diana. Barcelona, 1969.
- COMA, Javier. : "El espíritu de los comics". Toutain. Barcelona, 1981.
- COMA, Javier. : "Y nos fuimos a hacer viñetas". Penthalon. Madrid, 1981.
- COMA, Javier.: Prólogo a la edición de "Para hacer historietas", de J. Acevedo. Madrid, 1987.
- COMA, Javier.: "Crónicas marcianas, expedición a los comics". Artículo en "1984". Toutain. Barcelona, 1982.
- COMA, Javier.-GUBERN, Román. : "Los comics de Hollywood". Plaza-Janes. Barcelona, 1988.
- DOBLAS, Fco. : "Los comics de la marginación". Revista Cruz Roja. Madrid, Junio 1988.
- DORFLES, Gillo. "Últimas tendencias del arte de hoy". Labor. Barcelona, 1965.
- ECO. Umberto. : "Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas". Ed. Lumen. Barcelona, 1968.
- ECO, Umberto. "Tratado de semiótica general". Ed. Lumen. Barcelona, 1988.
- FISCHER, Ernst. : "La necesidad del arte". Ediciones 62. Barcelona, 1973.

- GASCA, Luis. : "Los héroes de papel". Barcelona, 1972.
- GUBERN, Román. : "Literatura de la imagen". Salvat. Barcelona, 1974.
- GUBERN, Román. : "El lenguaje de los comics". Ed. Península. Barcelona, 1974.
- HAUSER. A. : "Hª. social de la literatura y el arte". Ed. Guadarrama. Madrid, 1976.
- KRAMPEN, M. - AICHER, Otl. : "Sistemas de signos en la comunicación visual". G. Gili. Barcelona, 1981.
- LLOVERA, José. - OLTRA, R. : "Dibujo de historietas". Ed. Afha. Barcelona, 1963.
- MAFFI, Mario. : "La cultura underground". Anagrama. Barcelona, 1975.
- MARCUSE, Herber. "Eros y civilización". Seix Barral. Barcelona, 1968.
- MARCUSE, Herber. : "Agresividad en la sociedad industrial avanzada". Alianza. Madrid, 1971.
- MARCHAN, Simón. : "La estética de la cultura moderna". Alianza Forma. Madrid, 1987.
- MASOTTA, Oscar. : "La historieta en el mundo moderno". Ed. Paidós. B. Aires, 1970.
- MOIX, Terenci. : "Arte para el consumo y formas pop". Llibres de Sinera. Barcelona, 1968.
- MOLES, Abraham A. - ROHMER, E. : "Psicología del espacio". Ed. Ricardo Aguilera. Madrid, 1972.
- MONTERO, Rosa. : "El ruido y la furia". Dominical de "El País". Madrid, 1990.
- MUNARI, Bruno. : "Cómo nacen los objetos". G. Gili. Barcelona, 1987.
- MUNARI, Bruno. : "El arte como oficio". Labor. Barcelona, 1968.
- PANOFSKY, E. : "Estudios sobre iconología". Alianza. Madrid, 1972.

PERUCHO, Juan. : "La cultura y el mundo visual". Ed. Taber. Barcelona, 1968.

RAMIREZ, Juan Antonio. : "Medios de masas e historia del arte". Madrid, 1976.

STEIMBERG; Oscar, : "Leyendo historietas". Ed. Nueva Visión. B. Aires, 1977.

STRAZZULA, G. : "I fumetti. Dalle origin a oggi". Florencia, 1970.

TRILLO, Carlos. - SACCOMANNO, Guillermo. : "Hª. de la historieta argentina". Ed. Record. B. Aires, 1980.

TUBAU, Iván. : "Dibujando historietas". Ed. Ceac. Barcelona, 1969.

VAZQUEZ de PARGA, Salvador. : "Los comics del franquismo". Madrid, 1980.

WEPMAN, Denis. : "Los cics E.C. Ciencia ficción, crimen y horror". Hª. de los comics. Toutain. Barcelona, 1982.

ZUNZUNEGUI, Santos. : "Mirar la imagen". Universidad del Pais Vasco. Ed. Ellacuria. Vizcaya, 1985.

Revistas, catálogos y material vario.

Revista "Bang!". Editor: Antonio Martínez. Cuatro primeros números. Madrid, 1969.

Revista "1984". Toutain. Barcelona, anos 1981, 82, 83 y 84.

Revista "Zona 84". Toutain. Barcelona, números hasta 1990.

Revista "Totem". Ed. Nueva frontera. Madrid, números de 1980-81.

Revista "Metal Hurlant". Ed. Nueva frontera. Madrid, números de 1984-85.

Revista "Medios revueltos". nº. 2. Madrid, 1988.

Revista "Complot". Ed. Complot. Barcelona, 1985.

"Noveno arte". Ed. Freixas. Barcelona, 1973. (primeros cuatro números).

Catálogo "Semana de la historieta". Madrid, 1986.

Catálogo "II Salón Internacional del Comic Ciudad de Oviedo". 1985.

Catálogo del Centro Belga de la Bände Dessinnée. Edición de 1990.

Folletos del "9º. Salón Internacional del Cómic de Barcelona". 1991.

"Historia de los Comics". Ediciones Toutain, Barcelona, 1982.

